5
ANNO 2
NUMERO 5
FEBBRAIO 1992
LIRE 4000
CONSOLE MANIA
NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
FAMICOM
SEGA
MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE
ATARI
LYNX
7800
ANTEPRIMANIA
AL LASER:
MEGA CD SEGA
& CD-ROM NEC
SONIC
FINALMENTE
ANCHE SU
MASTER SYSTEM
SUPER FAMICOM
PREISTORICO
CON JOE & MAC
SPECIALE SEGUITI:
GOLDEN AXE II, ROLLING THUNDER II,
JAMES POND II, ROBOCOP II, VALIS IV
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

SEGA™
Master System™

SHADOW OF THE BEAST™

Un'indimenticabile avventura. Il giocatore si confronta con i sinistri signori delle tenebre. Una miriade di misteri e di enigmi da risolvere.

TECMAGIK

© Psygnosis 1989

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

IN QUESTO NUMERO DI CONSOLE MANIA

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade = E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background = Il fondale di ogni gioco.

Blastare = E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op = Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico = Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling = Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite = Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage = E' sinonimo di "livello".

Tie-in = Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale = E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali * Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel

AUMENTANO LE CONSOLE... NE SIAMO FELICI!

Due anni fa circa il nostro problema qui in redazione era quello di scommettere una vita più o meno lunga delle console. C'era chi diceva che si trattava solo del boom di un momento, chi le difendeva a spada tratta, chi si asteneva da ogni commento per paura di perdere clamorosamente.
Io venivo dall'esperienza del Colecovision, una gran bella console nata all'epoca dei primi computer (forse era appena venuto alla luce il Commodore 64) e la sua morte non mi faceva vedere un gran successo delle console dell'ultima generazione, poiché credevo molto nei computer, piuttosto che nelle macchine per giocare. L'avvento delle console a 16 bit e di quelle portatili, però, mi ha fatto subito ricredere e devo ammettere che cominciai a vedere in questi piccoli mostri ludici la possibilità di un futuro molto roseo, dovuto anche al fatto che essendo impossibile la pirateria su larga scala delle cartucce, le Softwarehouse si sarebbero messe a produrre giochi qualitativamente superiori, perché il denaro impiegato per gli sforzi dei programmatori sarebbe senz'altro rientrato dalla vendita delle cartucce originali. E così è stato. Nel '91 abbiamo avuto non solo un incremento notevolissimo delle vendite delle console, ma anche un incremento straordinario della qualità del software, cosa che ci ha convinti della grande validità di puntare su questo genere di giochi, e, di conseguenza, su questa rivista.
E così ci avviamo verso un 1992 davvero incredibile, che vedrà forse l'ascesa dei giochi su CD (per le console che dispongono del lettore), l'aumento della grafica digitalizzata, il miglioramento del sonoro e, chissà, di una grande, nuova console che sconvolgerà il mondo intero.
Chi vivrà, vedrà... e giocherà!

Stefano Gallarini

INDICE RECENSIONI

Mailbox: 221707460 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

IL MOND DEL FUTUR SECON

Il 23 dicembre è arrivato il tanto chiacchierato Mega-CD e noi eravamo pronti a riceverlo a braccia aperte! Quel giorno abbiamo fatto visita a Console Generation dove finalmente io (ndGabry), Stefano Giorgi e Davide Corrado (Dave), abbiamo potuto toccare con mano il fantomatico CD della Sega.

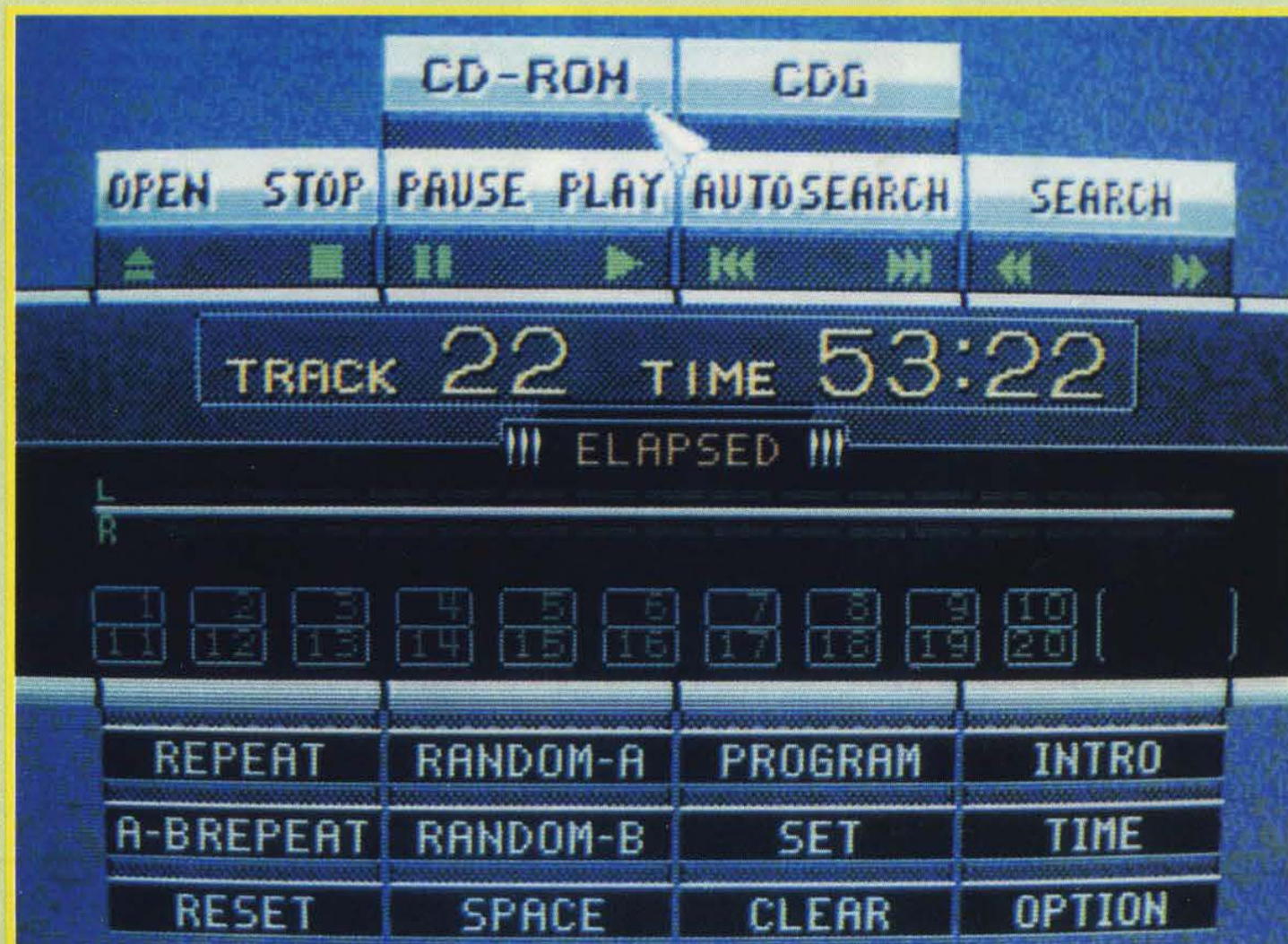
Mi sembra il minimo iniziare questa mia rassegna di novità SEGA con il mitico, fantasmagorico MEGA-CD. Sì, lo so che ormai certe notizie (come questa) escono dalle orecchie di molti lettori, è da mesi che la stampa specializzata continua a ripetere sempre le stesse cose sul MEGA-CD, ma vi prometto che questa sarà l'ultima volta (pensate ai nuovi lettori che magari non ne hanno ancora sentito parlare! NdD)(Pensate agli anziani caporedattori che non ne possono più di leggerne! NdAlex). Cercherò comunque di essere il più schematico possibile (Grazie. NdAlex).

Innanzitutto che cos'è il M-CD. Apparentemente può sembrare una domanda alquanto stupida, già il nome ne rivela il contenuto, ma dentro quello squisito (Gabry, pensi sempre e solo a mangiare... si legge che ti nutri di console! NdS) involucro di plastica nera non si cela solo un "volgare" CD: infatti esso contiene, oltre

Da sinistra a destra: Maurizio (l'uomo-importazione), Gabriele (lui purtroppo lo conoscete fin troppo bene), un passante (Alessandro Grassi), l'egocentrico Dave (altrimenti noto come mezzo Bovabyte), seminascosto dalla calca (che ce posso fà, so piccolo!) Stefano Giorgi, un altro passante e, per finire, all'estrema destra Giancarlo di Console Generation. Oops, naturalmente in primo piano Lui, il Mega CD.

...O GIOCOSO ...RO PROSSIMO ...IDO SEGA

al sopracitato lettore di compact, chip aggiuntivi per incrementare le potenzialità della macchina a livello hardware.
Per essere più precisi, il M-CD possiede un secondo 68000, che gira a 12.5 Mhz (che si vanno ad aggiungere agli 8 +4 Mhz già presenti nel MD), e altri chip "addetti" alle rotazioni, alle deformazioni e alle zoomate.
E' da sottolineare che questo secondo microprocessore non si sostituisce a quello originario, ma per usare un'espressione alla Dan Peterson, lavorano tutti e due affiatati come una squadra vincente! Mmm magico Mega-CD!
Questo significa che il Giga Drive (che sarebbe poi l'unione del MD con il M-CD) potrà lavorare a velocità elevatissime (a differenza del Super Famicom con i suoi 3,58 Mhz!), deformare gli sprite come fa il Super Famicom e in più godere del suono digitale e immacolato del CD; e chi ha giocato a Valis IV su CD-ROM per PC Engine sa che cosa intendo per "sonoro immacolato".
Inoltre il MEGA CD sarà compatibile anche con il formato CD-G (G sta per graphic, da non confondere con il CD-Video, NdD).
Già che sono in argomento toglierò anche i dubbi che riguardano la compatibilità della macchina: il M-CD è compatibile anche con i Mega Drive ufficiali (anche se girerà un po' più lento, come succede per le cartucce. NdD), quindi se ne possedete uno e non ce la fate ad aspettare (a quanto pare la Giochi Preziosi non ha ancora stabilito una data di lancio del CD ufficiale ma sappiamo che è in procinto di farlo) potete comprarvene uno parallelo. Contenti? (Lo saranno certamente caro Dave, ma i prezzi te li sei dimenticati? NdGabry).
Il Mega-CD viene a costare L. 840.000, (Ok, non te l'eri dimenticato!); lo so che non è poco, ma tecnicamente è una periferica che vale davvero molto. Per quanto riguarda i giochi, i CD, il prezzo varia dalle 100 alle 130 mila lire.
Al momento non ci sono molti titoli a disposizione, ora ne potete trovare solo tre o quattro, ma presto ne arriveranno molti altri dal Giappone; quelli che abbiamo provato sono Sol Feace e Heavy Nova e purtroppo sono stati un po' deludenti (a parte le presentazioni con tanto di colonne sonore cantate! NdGabry), infatti se hanno sfruttato il Mega-CD al 5% è già tanto, per una valutazione più concreta guardate qualche riga più in là. Comunque siano i primi giochi aspettatevi grandi cose nell'immediato futuro perché vi possiamo assicurare che le enormi potenzialità del CD si sono notate subito anche attraverso questi titoli.
I CD rappresentano la rivoluzione, o forse è meglio definirla evoluzione, del mondo videogiocoso, e la Sega come anche molte altre software house punta molto su questa nuova tecnologia specificando però che non verrà abbandonata la produzione su cartuccia.

La presentazione di apertura del Mega CD: qui i logo rotanti, naturalmente, si sprecano.

Attraverso questa schermata si possono controllare le innumerevoli funzioni che trasformano il Mega CD in ottimo sistema CD audio.

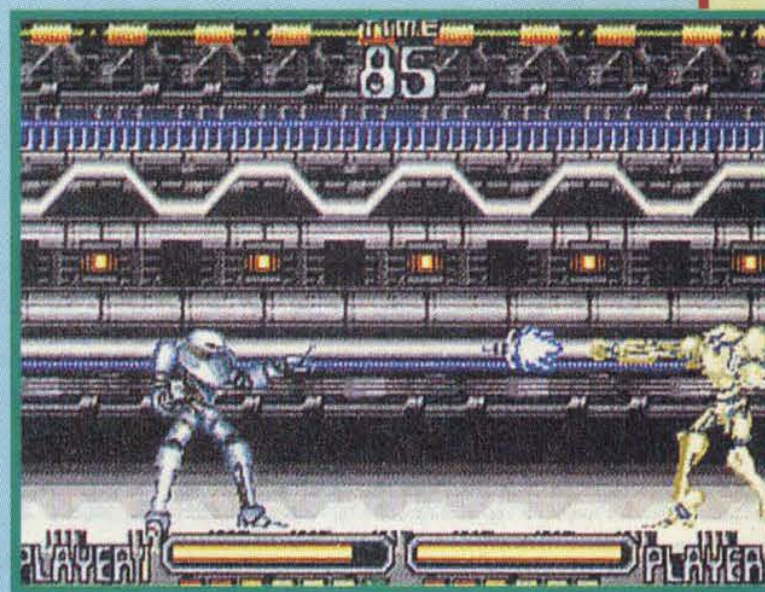
ANTEPRIMANIA

SOL FEACE (CD)

Immagino che sarete contenti di vedere sul vostro bene amato giornale la prima, e in esclusiva, recensione di un gioco per Mega-CD, non è così?
Al momento in cui abbiamo potuto toccare con mano questo nuovo gioiello del sol levante erano disponibili solo due giochi e uno tra questi è uno shoot'em up targato Wolf Team; Sol Feace è un gioco realizzato in fretta e furia tanto per lanciare il M-CD sul mercato nel periodo natalizio e questo non ha dato tempo alle innumerevoli software house di creare dei prodotti buoni.
Sulla trama non c'è molto da dire si tratta di un tradizionalissimo shoot'em up a scorrimento orizzontale (per ora c'è di meglio su cartuccia! NdG) in cui si devono blastare centinaia di piccoli e grossi mostriciattoli spaziali, però si possono già notare, se pur minimamente, le caratteristiche audio-grafiche del CD.

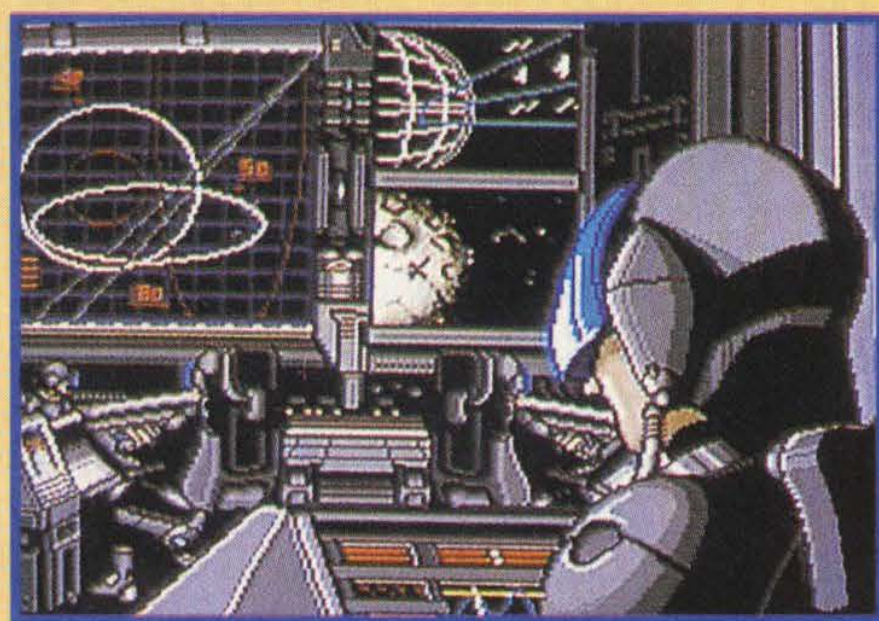
MEGA CD	
GRAFICA + Eccellenti prestazioni - ... ma non si può dire altrettanto del gioco	78
SONORO + Non c'è che dire è sbalorditivo - Gli effetti sono invece nella norma	89
GIOCABILITA' - L'interesse è più che altro dovuto alla "curiosità" + Abbastanza divertente	80
WOLF TEAM	80

HEAVY NOVA (CD)

Picchiaduro che ricorda molto vagamente Metal Master come ambientazione Hi-Tech. Si tratta di andare in giro a prendere a sganassoni metallici altre entità cyborg polimorfe come voi. C'è una discreta varietà di mosse a disposizione, ma non sono sufficienti a risollevare la monotonia di un gioco in cui tutti i livelli sono troppo simili tra loro oltre che abbastanza poveri graficamente.

MEGA CD	
GRAFICA + Buone le animazioni - Poca grafica	68
SONORO + Buona la qualità del CD - Le musiche non sono curate	80
GIOCABILITA' + Ottimo campionario di mosse - Un po' frustrante	70
MICRONET	70

CD NEC SNACK

Questo mese abbiamo approfittato delle quattro chiacchiere che siamo andati a fare con Giancarlo di Console Generation, per rapinargli il nuovo Super CD-ROM per PC Engine, oltre a un campionario di giochi per fornirvi finalmente una piccola panoramica su quello che è il crescente mondo dei giochi su CD-ROM che trovate ormai da anni su PC Engine.

- Per quanto riguarda il Super CD-ROM non mi è parso di riscontrare maggiore velocità di caricamento per i vecchi giochi cd-rom, mentre per l'unico gioco Super CD-ROM visto, Prince of Persia, i caricamenti sembrano effettivamente più rapidi, ma un confronto diretto è difficile. Premendo il tasto Select all'inizio si accede al menù della Backup RAM, che permette di predisporre la RAM per memorizzare la situazione di diversi giochi CD (Valis, Prince e Spriggan tra quelli visti) anche contemporaneamente. Inserendo invece un CD musicale si accede ad un menu che permette di controllare tutte le funzioni di ascolto di un CD Player avanzato (compresi i CD+G).

- Tra le prossime uscite per Super CD-ROM, oltre ai titoli già annunciati, c'è anche Gate of Thunder, uno shoot 'em up alla R-Type, con abbondanza di presentazioni & schermate. Attendere per vedere. E a proposito di R-Type sta per uscire su CD la versione completa del gioco, fino ad ora diviso su due cartucce. Da segnalare tra i prossimi arrivi CD anche Ninja Gaiden e quel F1 Circus tanto acclamato su cartuccia.

- Visto in negozio anche il PC-Engine LT, l'ultimo nato della NEC, che incorpora in una forma micro-laptop il PC Engine con il nuovo schermo LCD a colori della NEC e un televisore (NTSC naturalmente). Il prezzo è ovviamente proibitivo, non sarà probabilmente importato, ma è comunque una dimostrazione che quando si tratta di elettronica di consumo il Signor NEC ci ha due console così.

RAYXANBER II
DATA WEST

Uno shoot 'em up dallo stile abbastanza classico, a scorrimento orizzontale, ma terribilmente difficile, raramente si riesce a combinare qualcosa senza conoscere esattamente gli schemi dei nemici. Gli armamenti non sono estremamente vari, oltre al piccolo cannoncino si possono prendere cannoni aggiuntivi che sparano di fronte a voi, indietro o verticalmente, e vi permettono inoltre di utilizzare, tenendo premuto il pulsante di fuoco, un'arma speciale, ma l'effetto complessivo è tutt'altro che devastante.

Lo stile è quindi esattamente all'opposto di Spriggan, ma il gioco è comunque ottimamente realizzato, con diversi schemi ben studiati e impegnativi (grazie anche al super boost che vi permette di schizzare per lo schermo a velocità purtroppo incontrollabile) e può contare su delle eccellenti musiche, nemici vari ed abbondanti (peccato per i primi due nemici di fine livello (quelli che ho visto): abbastanza stupidotti), ma soprattutto su una grossa longevità: posso assicurarvi che non lo riuscirete a finire prima di averlo mandato a memoria tutto.

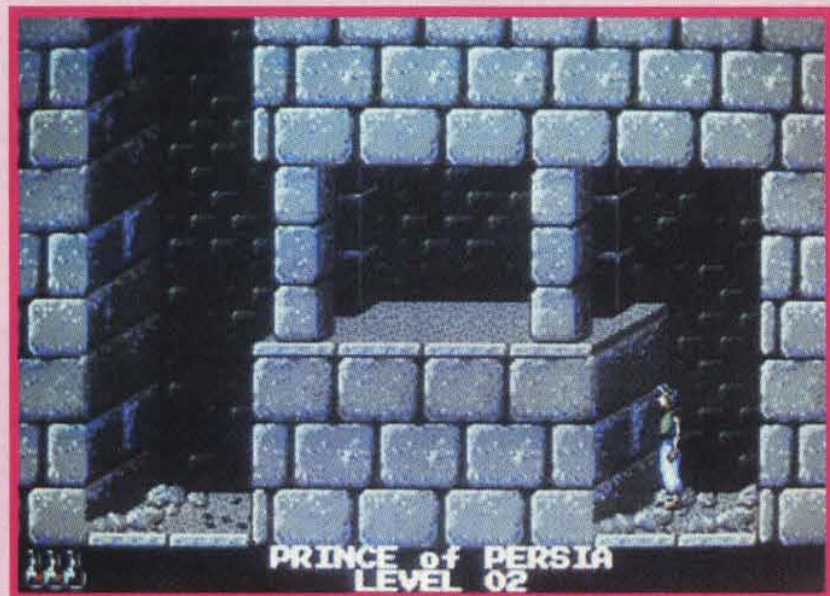
Globale 83

PRINCE OF PERSIA

RIVERHILL SOFT

Il primo gioco capitatoci sotto le grinfie per il nuovo Super CD-ROM (ma dovrebbe essere compatibile anche con il vecchio CD ROM utilizzando la nuova cartuccia di sistema 3.0, chiedete informazioni al negoziante) non poteva essere più adatto: a mio parere il migliore arcade adventure degli ultimi tempi.

La trama vede un principe arrampicarsi per i dodici livelli di un dungeon entro la fatidica ora tra cui la sua bella verrà giustiziata (non preoccupatevi è possibile salvare più di una situazione attraverso la Backup RAM).

Agli utenti Amiga e PC non dovrò stare a raccontare delle stupende animazioni dei personaggi (i movimenti sono digitalizzati e poi elaborati) della quantità, della complessità dei movimenti del nostro principe che salta, si appende, si arrampica con una fluidità incredibile. Avevo già definito quelli di Prince of Persia come dei puzzle arcade, le piattaforme, le punte acuminate e tante altre sorprese richiedono infatti velocità d'azione e un'abilità di controllo che già dopo poche partite è una seconda natura.

Le musiche del CD sono molto d'atmosfera, anche se alquanto ripetitive, mentre sono evidenti i miglioramenti grafici di sprite e fondali che differiscono per svariate sfumature dall'originale su computer (anche se non hanno particolarmente esaltato qualche nostalgico della semplicità originale). Un arcade adventure particolarmente originale assolutamente da non perdere.

Globale 91

WONDERBOY III: Monster Lair

HUDSON

Il gioco è tra i più vecchi su CD-ROM (datato 1989) e purtroppo si vede. Il sonoro non si adatta al gioco (non ricordo il gioco da bar ma dubito fortemente si tratti dello stesso del PC Engine), ma niente paura: è comunque costantemente soverchiato da rumorosissimi effetti sonori. I colori sono quelli da danno irreversibile al nervo ottico che dovrebbero piacere agli appassionati di Wonderboy, come del resto esclusivamente a loro si rivolge un gioco che non è niente di eccezionale, uno shoot 'em up con diverse armi a tempo, bonus nascosti che è impossibile memorizzare e nemici tondeggianti ma in uno stile abbastanza vecchio. Gli appassionati di Wonderboy farebbero meglio a prendersi un Super Famicom.

Globale 60

SPRIGGAN

NAZAC

Semplicemente il miglior shoot 'em up oggi esistente per il CD-ROM del PC Engine, da tutti i punti di vista. A cominciare da musiche (non proprio "metalliche" come piacciono a Dave ma a tratti ci vanno abbastanza vicino, comunque esaltanti e certamente adatte al gioco), e dalla presentazione che abbonda di sequenze semi-animate anche tra i vari livelli (quantunque il giapponese parlato dai protagonisti non sia esattamente il massimo della comprensibilità (yokkai!)). Quello che impressiona maggiormente è la devastazione globale che si scatena spesso e volentieri per lo schermo, con una quantità di oggetti che si muovono per l'area di gioco senza (tipico dell'Engine) che il processore neanche se ne accorga. Per l'armamento potete raccogliere fino a tre bonus di quattro colori diversi, e, a seconda della loro combinazione e del numero si ottiene un'incredibile arsenale di mezzi distruttivi. I bonus hanno ovviamente un certo significato, i rossi significano fuoco, quelli azzurri vento, e così via, ma la cosa non ha poi molta importanza visto che raramente ci si riesce a soffermare su quale armamento raccogliere con il caos che ricopre costantemente lo schermo. E non si può neanche tentare di soffermarsi su una combinazione d'armamenti più efficace, visto che i pod possono essere sganciati come una smart bomb; la tattica migliore, oltre che più spettacolare (anche se giocando purtroppo non si riescono a gustare appieno l'ottimo dettaglio grafico di nemici e livelli, alcuni dei quali veramente molto belli), è quella di continuare a raccogliere e sganciare pod. L'unico cruccio è che forse i livelli non sono moltissimi per un gioco su CD e, proprio al contrario di Rayxanber, non sono necessarie particolari strategie e abilità con armamenti a distruzione totale. Ah, quasi dimenticavo, come se non bastasse è presente l'opzione Challenge, in cui raggiungere il massimo punteggio possibile in un tempo limitato (o viceversa) in un livello denso più che mai di materiale blastabile... ma se avete un CD ROM è inutile che continui a parlarvene, il gioco ha ormai diversi mesi di età e lo avrete sicuramente già comprato.

Globale 93

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™
CADARIO
CAPTAIN PLANET
AND THE PLANETEERS
Lotta al fianco di Captain Planet e dei Planeters e opponiti ai più pericolosi nemici che l'ambiente abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly e Dr. Blight. Il destino del pianeta Terra è nelle tue mani!
MINDSCAPE INC
TOYS
LEADER
CAPTAIN PLANET © 1990, TBS PRODUCTIONS, INC. & DIC ENTERPRISES, INC. COPYRIGHT © 1991 MINDSCAPE, INC A SOFTWARE TOOLWORKS COMPANY.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

MADE IN

La vita del recensore del Sol Levante è dura: sveglia la mattina prestissimo, a letto tardissimo la sera e in mezzo montagne di durissimo lavoro. Mi chiedo come mai sono così peloso e non ho la pelle gialla, ma non bado alle piccolezze, ora sono le quattro del mattino e vi passo Stefano e Gabry...

ERNEST EVANS (CD)

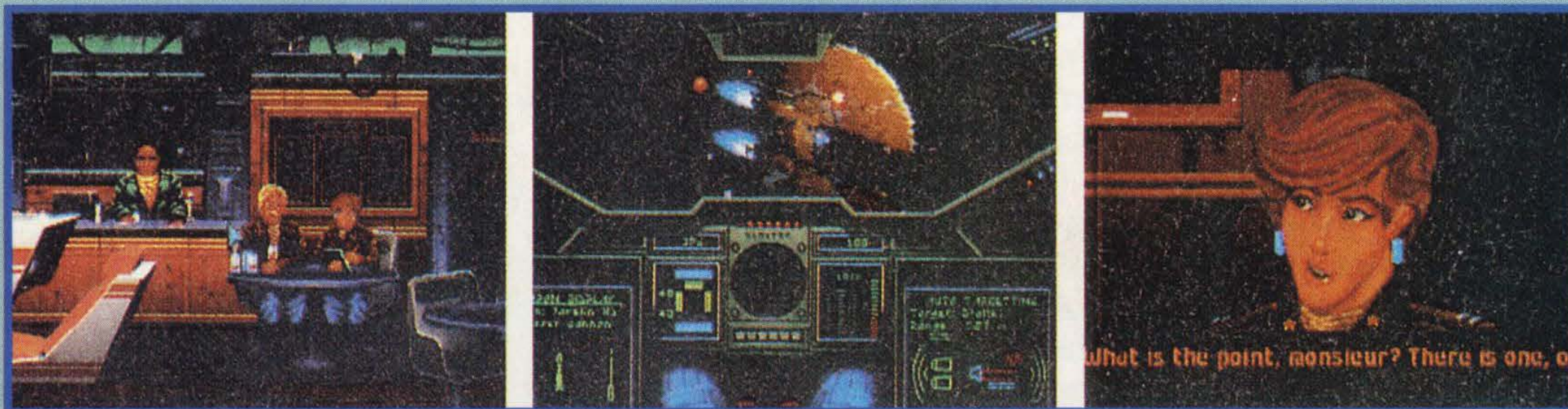
Tanto per cambiare ecco un altro titolo della Wolf Team che sicuramente farà una migliore impressione del Mega-CD: Ernest Evans sembra essere il primo grosso titolo di una lunga serie che si preannuncia nei prossimi mesi.
Lo stile di gioco ricorda molto quello di Strider e considerando le varie capacità di rotazione degli sprite sarà qualcosa di veramente bello.

ZERO WING

in versione PC Engine

In attesa di grossi shoot'em up come Super R-Type in versione più completa che mai per il CD, eccovi alcune schermate di questa conversione da MegaDrive sulla console della NEC di Zero Wing in card.
E' uno spara e fuggi che, a suo tempo, venne tenuto sott'occhio dai possessori di console Sega e ora è venuto il momento del PC Engine!

WING COMMANDER (CD)

Uno dei migliori giochi in assoluto per PC, lo saprete, si tratta di un simulatore di caccia da combattimento spaziale, non solo molto bello da vedere ma anche da giocare.
Quando vi parlo di grafica completamente in bitmap, con sprite che ruotano, si ingrandiscono a che cosa pensate? Se avete pensato a un Super Famicom 1) avete sbagliato rubrica 2) non ricordate che anche il Mega CD ha le stesse capacità di deformazione degli sprite e soprattutto svariate centinaia di Megabyte per contenere le tonnellate di grafica tra animazioni, sprite e musiche. Non perdetelo!

VALIS rifatto!!?

Ecco che ritorna sul MD la mitica eroina e le sue due compagne in un nuovo episodio che rappresenta un rifacimento di Valis III.
Dal momento che quest'ultimo non era poi così eccezionale, il gioco è stato riprogrammato curando di più fattori come la giocabilità; peccato non sia stato fatto su CD.

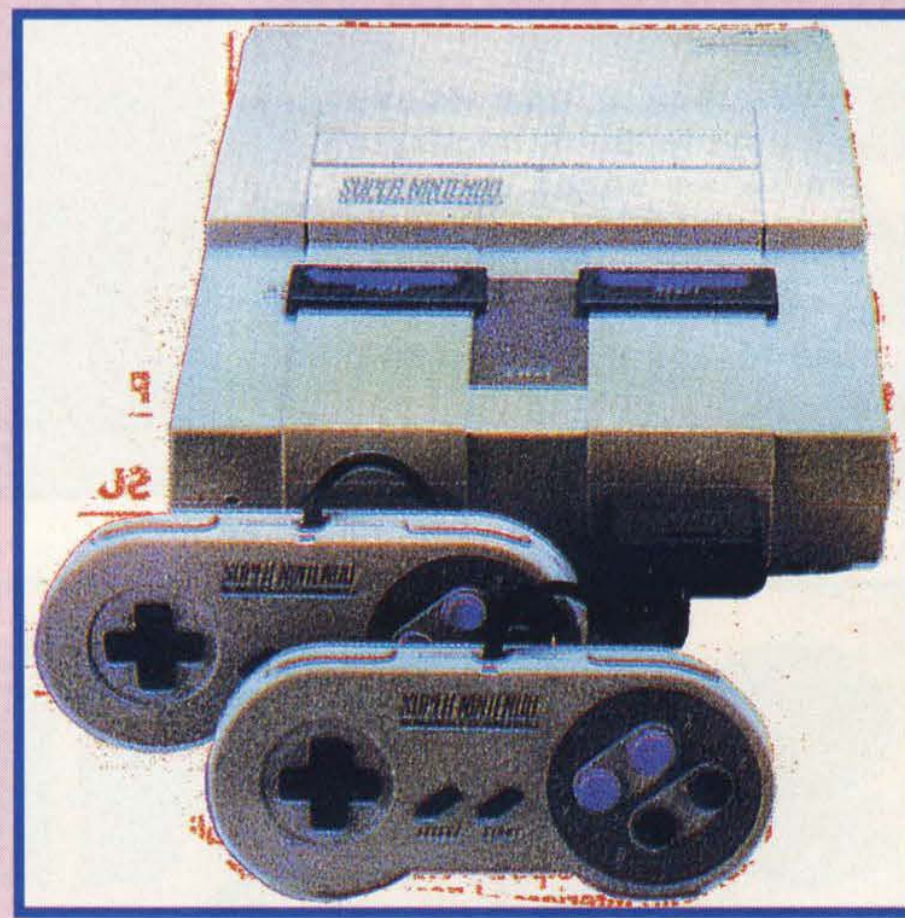
SHINING FORCE: che la luce sia con voi!

Dopo la breve preview di due numeri fa siamo ora in grado di darvi maggiori informazioni sul seguito di Shining in the Darkness; purtroppo però dovremmo aspettare diversi mesi prima che il gioco venga tradotto per il Genesis.
Questa seconda parte è decisamente più ampia e complessa rispetto al primo episodio, infatti dovrete affrontare un vero e proprio gioco di ruolo in stile Ph.Star, o Ultima, o quello che volete voi (NO! In ogni caso solo e solamente quello che voglio IO! Amen. NdAlex); l'avventura prevede diverse, e tante, zone in cui vi attendono svariate situazioni da risolvere per poi giungere alla scoperta del segreto della luce e dell'oscurità!

La visuale del gioco è in soggettiva durante i combattimenti (e si spera nei dungeon! NdG), i quali sono stati realizzati tanto bene che sembra di assistere a scene di un cartone animato, e quando girate per città e altri luoghi vi vedete dall'alto.
I personaggi che potrete guidare sono dodici, e ognuno di loro ha propri comportamenti. Alla prossima volta; Bye bye!

SNES VS Super Famicom

Dovrebbe essere già rintracciabile in alcuni negozi d'importazione parallela anche la versione americana del Super Famicom, il SNES. Come già specificammo a suo tempo non esistono sostanziali differenze hardware, tutto si riduce a un look leggermente differente e naturalmente (come poteva andare diversamente, del resto stiamo parlando della Nintendo) ad una differenza nella posizione dei pin della porta cartridge che non permette di utilizzare le cartucce giapponesi (quelle, per intenderci, che trovavate fino ad ora in diversi negozi). In particolare le cartucce americane sono leggermente più grandi e per essere inserite nel Super Famicom richiedono obbligatoriamente un converter che sarà anch'esso importato prossimamente ad un prezzo che si prevede intorno alle 50000 Lire. Per inserire le cartucce americane nella console giapponese (cosa estremamente utile specie per giochi come Actraiser) dovrebbe essere sufficiente segare via due piccole linguettine all'interno del SNES, ma è un metodo alquanto artigianale che sconsigliamo.

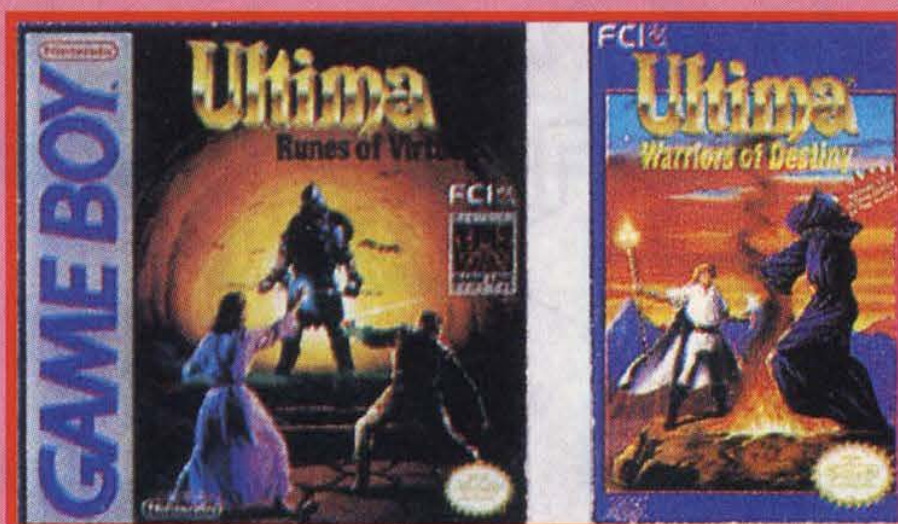
Come dicevamo differenze hardware tra le versioni non ce ne dovrebbero essere, l'uscita video è NTSC in entrambe le versioni e richiederanno quindi di un'uscita video SCART, si prevede quindi che la maggioranza delle console importate saranno sempre giapponesi, anche a fronte certa economicità del SNES, che viene attualmente venduto in America al prezzo di 199 dollari (circa 250000 Lire) con Super Mario in omaggio.

"WILD BILL" STEALEY IN SCATOLA

La scatola in questione è il vostro NES, mentre il Maggiore Stealey, non è altri che il boss della Microprose il cui più famoso simulatore di volo F-15 Strike Eagle è finalmente disponibile anche per la vostra console.

Dimenticatevi naturalmente i vettori della versione originale, anche il gioco è molto più sparoso che simulativo, ma ci sono diverse missioni (lo scenario è quello del Golfo Persico) e opzioni e, in fondo, peggio di Top Gun non potrà essere, no?

ICAMENTE

IL RUOLO DEL NES

Il più famoso (e longevo, su computer siamo ormai arrivati alla settima puntata) gioco di ruolo per computer della storia, Ultima, lo trovate anche su NES (beh, qui in America, almeno) in ben tre diverse incarnazioni. Si Tratta di Exodus, Quest for the Avatar e Warriors of Destiny, rispettivamente il terzo, quarto e quinto episodio della serie, anche se non ci sono arrivate ulteriori informazioni sulla fedeltà di queste versioni all'originale su computer.

Anche The Bard's Tale: Tales of Unknown, un altro degli RPG "storici" è stato ormai convertito per NES ma, a parte il fatto che questa serie non mi è mai piaciuta particolarmente non sembra neanche essere stata realizzata molto bene.

LA SPERANZA E' ULTIMA A MORIRE...

Una splendida notizia per tutti coloro che possiedono un Megadrive ufficiale: se avete sempre desiderato avere gli shoot'em up migliori per la vostra console quali ThunderForce III (che a parer generale è il migliore shoot'em up in circolazione! ndG) e Gaiares ma non avete mai osato richiedere perché sembrava roba d'altro mondo (esattamente il Giappone!).....beh, sappiate che tra molto breve potrete trovarli anche tramite l'importazione di Giochi Preziosi! Ho visto la versione americana dei suddetti titoli; ciò vuol dire che tra breve periodo queste cartucce verranno importate anche in Italia!

NINTENDO

FAMICOM PREVIEW

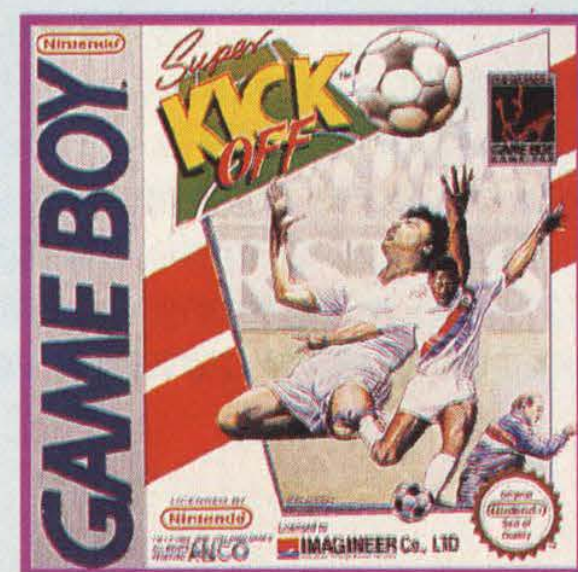
Continuano copiose le uscite per la console più amata dai giapponesi (di cui in Giappone fa la pubblicità Lolella Kukkalini. NdAlex molto stanco), questo mese cominciamo con uno shoot'em up. Nonostante le evidenti difficoltà del processore del SF a muovere troppi sprite su schermo la mitica Konami ci prova con Axelay. Scorrimento verticale, armamenti vari e abbondanti e velocità... vedremo.

Passiamo adesso a un paio di giochi di guida, Top Racer e F1 Exhaust Heat. Il primo è un gioco alla Lotus Turbo Challenge che vi vedrà impegnati attraverso otto Paesi. Il secondo ricorda vagamente come visuale quella del preistorico Pit Stop, anche qui si tratta di piccole macchine di F1 viste da tergo, la piccola differenza è che questo gioco dovrebbe mettere a buon frutto le capacità di rotazione del SF, aggirando così i problemi di velocità. Ci saranno naturalmente diversi circuiti e una quantità di opzioni con cui modificare e potenziare la propria macchina.

Imperversano per tutti i formati, anche su computer, i giochi di Wrestling, e anche il SF non poteva restarne immune. Anche se, come è già stato detto, non riesco a capire come si possa fare la simulazione di qualcosa che è già una simulazione, Super Fire Prowrestling non mancherà di raccogliere consensi tra gli appassionati.

Come ultimo titolo abbiamo lasciato quello che è probabilmente uno dei più attesi, dopo l'annunciata versione Mega CD, Street Fighter II dovrebbe fare la sua comparsa anche su SF, anche se nulla di preciso si conosce riguardo alla data di uscita.

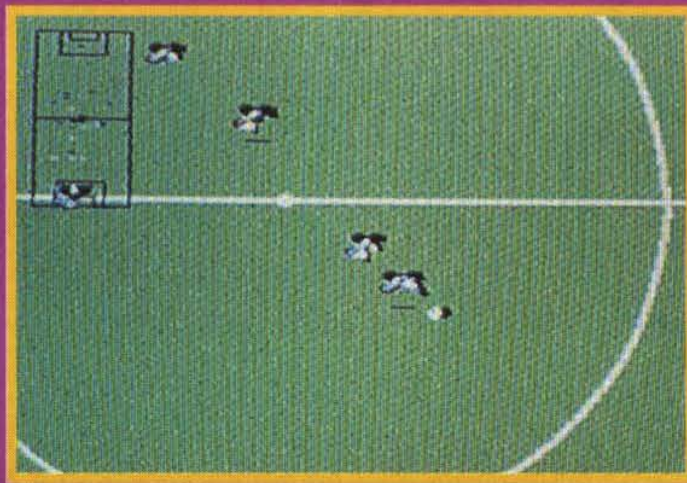
PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI SCHERMI

Una piccola valanga di titoli NES e Game Boy sta per investire i negozi Mattel in Italia. Tra i titoli annunciati in uscita entro questo mese troviamo Rygar (vecchio picchiaduro da bar), Track and Field in Barcelona (sportivo multievento), il tanto atteso Star Wars e ancora Road Fighter, Side Pocket, Hyper Soccer, Cip & Ciop, Adventure Island, The Flintstones, Caccia a Ottobre Rosso, Gremlins 2 e tanti, tanti altri.
Su Gameboy potrete invece trovare Blades of Steel (il famoso hockey della Konami già visto su computer, nessuna traccia degli altri giochi sportivi della Konami, NFL Football e 5 on 5, tra le importazioni ufficiali, per ora), il preistorico ma simpatico Q Bert, il tanto celebrato gioco di guida con automobiline radiocomandate RC Pro Am, Skate or Die 4 multievento su pattini), il mitico e indispensabile Bubble Bobble e ancora Adventure Island II, Elevator Action, Trax, Home Alone (Mamma ho perso l'aereo), Choplifter, Gremlins II, TMNT II e Shadow Warrior.

OO NEWS

CHI DI NINTENDO COLPISCE, IN GOAL FINISCE OVVERO KICK OFF DRIBBLA ED ENTRA IN RETE SUL NES E SUL GAME BOY!

Fanatici iperattivi goleadori eccovi accontentati: Kick Off, lo strafamosissimo simulatore di calcio arriverà fra po-

La partita si fa emozionante e questa che abbiamo giocato sul NES ci ha costretti a una dura battaglia.

chissimo sul NES e sul Game Boy.
Noi abbiamo avuto la fortuna di vederne un demo, e siamo rimasti molto soddisfatti del risultato (4 a 2 per noi!), e siamo certi che di partite ne giocherete a iosa.
Le versioni NES e Game Boy differiscono per alcuni aspetti

Una volta scelta la vostra squadra dovrete anche decidere la formazione: una buona scelta significa tenere l'avversario in pugno.

più che altro "gestionali" del gioco, piuttosto che del gioco vero e proprio che sostanzialmente consiste in una visuale dall'alto del campo dove corrono come matti i dieci giocatori più il portiere (che lo fa solo dietro a te quando dici di queste cose... NdAlex).
La caratteristica che ha fatto di Kick Off un grande successo è che mentre voi state governando un giocatore, gli altri non stanno lì impalati a guardare che fanno gli avversari, ma seguono la partita (e la palla) come se godessero di vita e intelligenza propria.
16 sono le squadre sulle quali potrete puntare le vostre capacità e ovviamente potrete giocare una partita soltanto o fare un vero e proprio campionato di calcio. In più potrete competere contro un altro amico e divertirvi come matti (usando il cavo link, nel caso del Game Boy).
Moltissime sono le opzioni che troverete in queste versioni di Kick Off, dalla velocità di gioco (5 livelli per il NES e 3 per il Game Boy), alla possibilità dell'after touch, ovvero la capacità di modificare improvvisamente la direzione della palla.
In entrambe le versioni potrete scegliere le tattiche di gioco (alle quali i giocatori della vostra squadra si atterranno scrupolosamente) e fare le dovute sostituzioni.
Insomma, con questo Kick Off sarete in grado di giocare una vera e propria partita di calcio stando comodamente seduti in aula o davanti alla televisione, con tanto di rigori, penalità, scivolate, tifo, fuori gioco e "fuori dalla classe" se non la smettete di giocare mentre la prof di matematica sta spiegando le coordinate cartesiane. Alle foto l'ultimo giudizio (e alla recensione sul prossimo numero il voto).

Stefano Gallarini

Un passaggio ben centrato ed è subito goal! Ma non illudetevi, a segnare è stato il computer, non noi!

Ancora la partita. Notate i cinque giocatori contemporanei sullo schermo e la riproduzione in piccolo di tutta la situazione uomini sul campo.

In questo trofeo Italia e Germania dovranno affrontarsi: speriamo non succeda come agli ultimi mondiali!!!

Ecco un esempio di cartellone in attesa dei risultati per decidere le semifinali: in Kick Off la simulazione è molto curata.

sega CITY

.....Ovvero le differenze tra versione europea e quella giapponese della console a 16bit della Sega.

MEGADLIVE

Vista la quantità di telefonate che arrivano quotidianamente in redazione sull'argomento abbiamo deciso di chiarire le cose una volta per tutte!
Generalmente un ragazzo-a che deve acquistare un Megadrive viene ostacolato dal fatto che sui giornali, e in giro per i negozi, si sente parlare spesso delle "grandi" differenze che esistono tra la versione originale della console (quella giapponese per intenderci!) e quella importata ufficialmente (versione euro-americana!): ma alla fin fine ci sono veramente tutte queste differenze?
In sostanza sì, infatti la console Megadrive, quando è stata portata sul mercato nazionale, ha subito alcune piccole modifiche necessariamente richieste a causa del tipo di segnale video che portano i nostri apparecchi TV.
Al suo interno è stato aggiunto un modulatore PAL che permette di collegare la macchina a un televisore direttamente all'entrata "antenna TV"; ciò ha però compromesso alcuni fattori qualitativi che rappresentano appunto le differenze effettive tra le due versioni.
Queste sono rappresentate da una diminuzione della velocità dei giochi, e dall'impossibilità, da parte della console, di usufruire dello schermo "pieno" di un apparecchio TV (tanto per capirci, le due strisce nere a pellicola ai lati superiore e inferiore dello schermo non sono presenti sul MD originale!)
Il Megadrive giapponese, quello che potete comprare in tutti i negozi di importazione parallela, può usufruire dello schermo pieno (come accade nei coin-op) e i giochi sono un pochino più veloci; l'uscita video è costituita da una presa "SCART" (che ormai quasi tutti i televisori hanno) che da una resa grafica dei giochi migliore in quanto si tratta di un segnale video non modulato.
Inoltre, ed è la cosa più importante, esistono effettive differenze tra i giochi di importazione diretta e quelli distribuiti in Europa tramite vie ufficiali di mercato, i quali presentano generalmente alcuni fattori del gioco stesso censurati.
Alcuni classici esempi sono Kenshiro (Last Battle) e Sonic: nel primo sono state censurate le scene di splatteramento, mentre nel secondo sono stati tolti diversi particolari degli sfondi quali la deformazione dello sfondo alla quarta zona in acqua, o i livelli in parallasse delle nuvole; insomma io non ci volevo credere, ma vi posso assicurare che sembra di giocare una nuova versione di Sonic!
I problemi sono cominciati nel momento in cui le cartucce europee si sono confrontate con quelle importate: mentre i giochi "italianizzati" possono essere inseriti sul MD giapponese apportando una piccolissima modifica all'entrata per le cartucce. L'unico modo per poter giocare i giochi importati sulla versione ufficiale del MD, è di aprire la console, o di comprare un adattatore, la qualità di gioco, però, spesso ne risente.

O MEGADRIVE!?

Un'altro fattore importante che nasce da queste considerazioni è quindi la compatibilità piena del MD giapponese con tutte le versioni dei giochi (europei ed americani), può capitare invece che alcune cartucce giapponesi come Galaxy Forcell non funzionino sulla macchina europea a causa del segnale video in NTSC costringendovi ad attendere la versione americana.

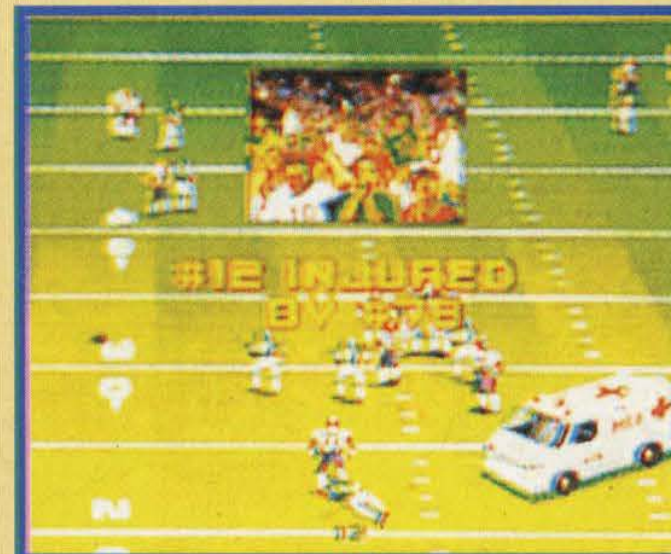
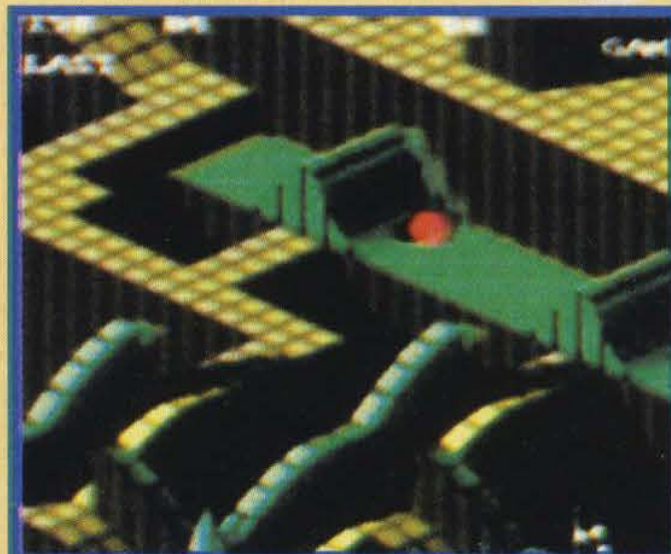
Ancora una cosa è bene specificare: i problemi sopra citati che esistono tra i diversi Megadrive, non riguardano però la compatibilità con eventuali periferiche come il Mega-CD, in linea di massima.

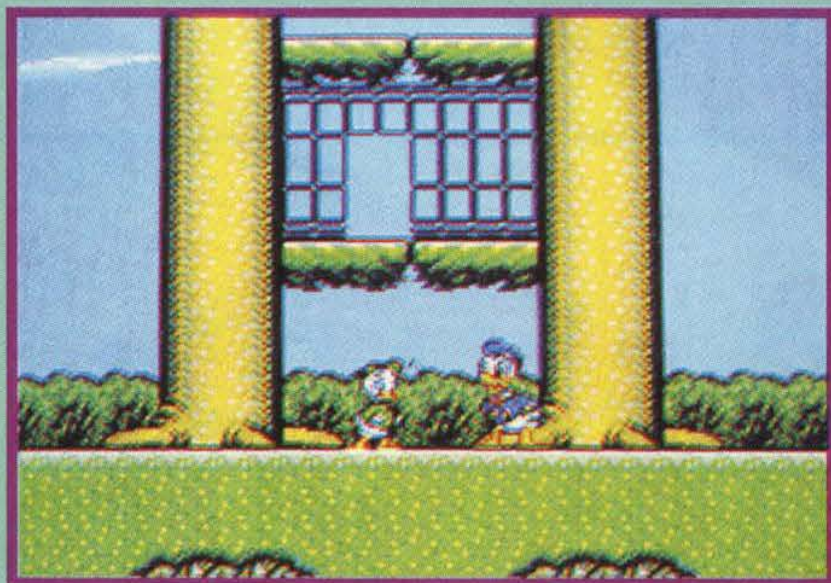
A favore del MD ufficiale c'è però da dire che diverse cartucce sono in grado di riconoscere la versione della console e appaiono con testi in giapponese o inglese a seconda della versione e la cosa può dimostrarsi utile in giochi come Quackshot.

Insomma, valutate e fate la vostra scelta.

ELECTRONIC ARTS: LO SPETTACOLO CONTINUA

E' abbastanza vecchiotto, ma è sicuramente ancora un titolo di grosso richiamo. Stiamo parlando di Marble Madness, un coin op di grandissimo successo a suo tempo che fu convertito per diversi computer negli anni passati ed è ora approdato anche al Megadrive.

Sono annunciati anche John Madden's Football '92 (Alex, esulta)(Yuppiiiiii!!! NdAlex obbediente), Shadow of the Beast e Buck Rogers.

sega CITY

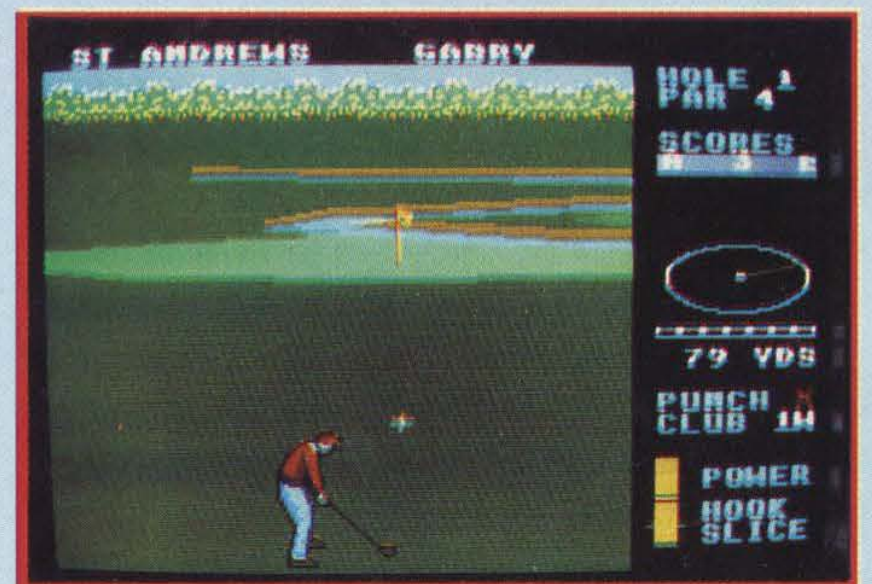
NEXT GAME GEAR

- Paperino arriva anche, come ci si poteva attendere, su Game Gear con Lucky Dime: starring Donald Duck. Si tratta naturalmente di un arcade adventure che vede come co-protagonisti anche buona parte della restante banda Disney, da Paperone ad Amelia, ma è radicalmente diverso dalla versione già recensita per Mega Drive.

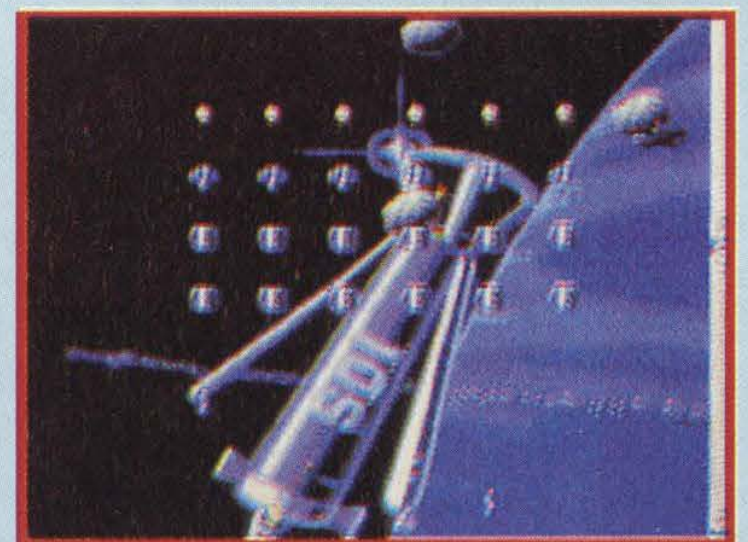
- Adrianaaa! Adrianaaaa! Hai visto? E' finalmente uscito un pugilato anche per il mio Game Gear. Si tratta di Heavy Weight Champ, eccellente grafica e grossi sprite (beh, secondo le possibilità del GG). La potenza dei colpi del vostro pugile è proporzionale alla forza dei pugni che tirate sullo schermo LCD del G.G. ... (No, no, fermi! Stavo solo scherzando)(Mi vien voglia di provare a vedere se è invece proporzionale alla forza dei pugni che tiro sul tuo faccione... NdAlex).

- Riuscite a immaginare uno shoot 'em up più storico di Galaga? Io sì, diversi. Però nessuno di essi così longevo da presentarsi sul Game Gear all'alba del '92 con Galaga '91.

NEXT MASTER

Ovvero tutto quello che ci è arrivato per Master System e che non abbiamo fatto in tempo a recensire.

Si tratta di Mercs, uno shoot 'em up già visto praticamente su qualunque formato esistente, computer e console. Da quanto abbiamo visto si tratta di una versione che poco ha da invidiare a quella del fratello maggiore Megadrive, bello graficamente ma soprattutto giocabile. Restate in contatto anche per World Class Leaderboard, un golf storico per computer. Ci vediamo il prossimo numero.

Di prossima uscita per MS anche lo spara e fuggi d'alta quota G-Loc; tecnicamente non sembra niente di eccezionale, ma è dotato comunque di una discreta giocabilità.

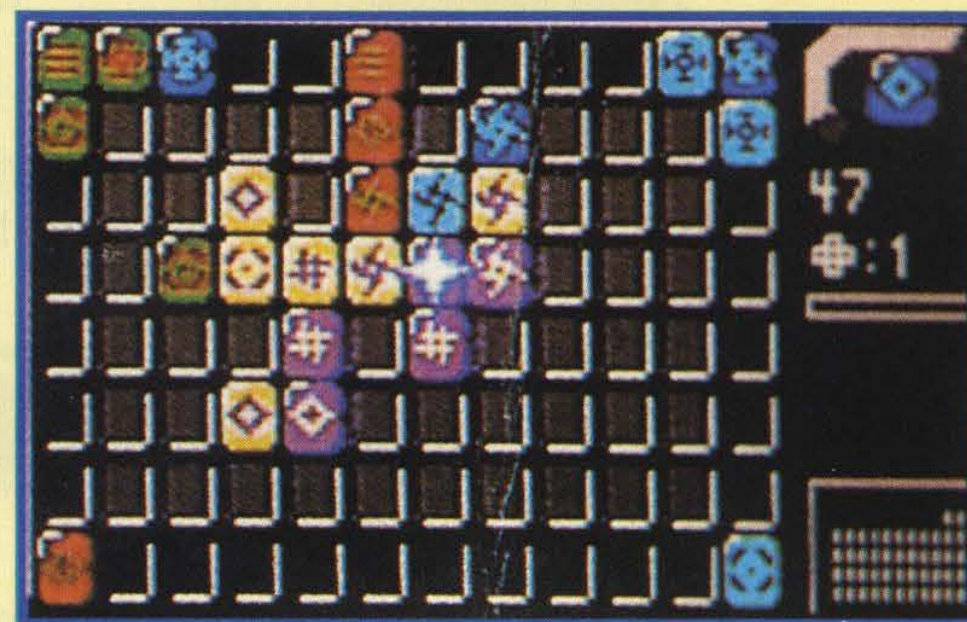
Ci prova anche la Domark... no, non scappate in preda al panico, il loro Super Space Invaders non sembra niente male, almeno graficamente, peccato che... beh, in fondo si tratta solo di Space Invaders.

Asterix: piccolo e tosto, riuscite a immaginare un personaggio più adatto al vostro MS? (Chi ha risposto "Sonic"? Forza, si faccia avanti!) Per aiutare la vostra immaginazione ecco un paio di fotografie.

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Kasparov: "Cavallo: C5-D3 e... Scacco Matto!!!" - telecronista:" Scusa Ameri. Scusa Ameri. Qui è Ciotti da San Siro... t'interrompo perché da noi la partita si è conclusa con la vittoria di Kasparov per uno a zero, a te la linea..." Ops! Mi sa che ho sbagliato luogo e gioco...

Ragazzi a volte succede, ultimamente ci siamo un po' esauriti e non sappiamo più quello che stiamo facendo... Comunque, arrivando al punto, Ishido non è né un gioco di calcio (W Inter!) né uno di scacchi, tuttavia resta pur sempre un gioco di strategia (Mamma! Che bello! Ghè, ho fatto anche rima). Brevemente, il vostro scopo è quello di posizionare settantadue pedine su una scacchiera, sulla quale ce ne sono già alcune, con le seguenti regole: man mano che spuntano le dovete mettere vicino a una che abbia o lo stesso segno al centro oppure che sia dello stesso colore; la potete posizionare solo in modo tale che sia adiacente a quell'altra e quindi se avevate intenzione di inserirla diagonalmente... beh! scordatevelo; all'inizio potrà sembrare idiota, ma vi assicuro che i problemi arriveranno quando ne avrete già sistemate una trentina. Questo perché metà (o quasi) delle caselle disponibili se ne saranno già andate e quando troverete sulla scacchiera pezzi con simboli diversi che sono posizionati a forma di loop o ad U, per riuscire a piazzarne uno in mezzo questo deve coincidere con il segno di uno adiacente e con il colore dell'altro e vi dico con tutta sincerità che (guarda caso) compaiono sempre i pezzi sbagliati... Cosa posso dirvi? Beh! E' un'altro dei tanti puzzle-game che ci sono in giro, sì lo so, e ce ne sono a migliaia per tutte le console tranne che per il Lynx, quindi non posso far altro che consigliarlo a chi non conosce alternative per rompersi la testa (oltre che sbattendola contro il muro, NdSH)(oltre che leggendo le tue recensioni, NdAlex) con un'altro rompi-capo. Agli altri: usate una mazza ferrata o compratelo lo stesso, giocateci e poi rompete la testa a Paolone che mi ha affibbiato questa recensione da fare al posto suo...

Emanuele Scichilone

Allora... vediamo di iniziare bene questa partita con "La via delle pietre"...

Ok, vecchio oracolo delle pietre, ancora un po' di pietre e poi potrai rispondere alle mie domande sul mondo...

ISHIDO

ATARI LYNX	
GRAFICA + Bella la presentazione + Colorata e ben definita	80
SONORO - Scarni gli effetti sonori	60
GIOCABILITA' + Buon rompi-capo (meglio sul muro) + Ci si diverte anche da soli	85
ATARI	80

78

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

HARD DRIVIN'

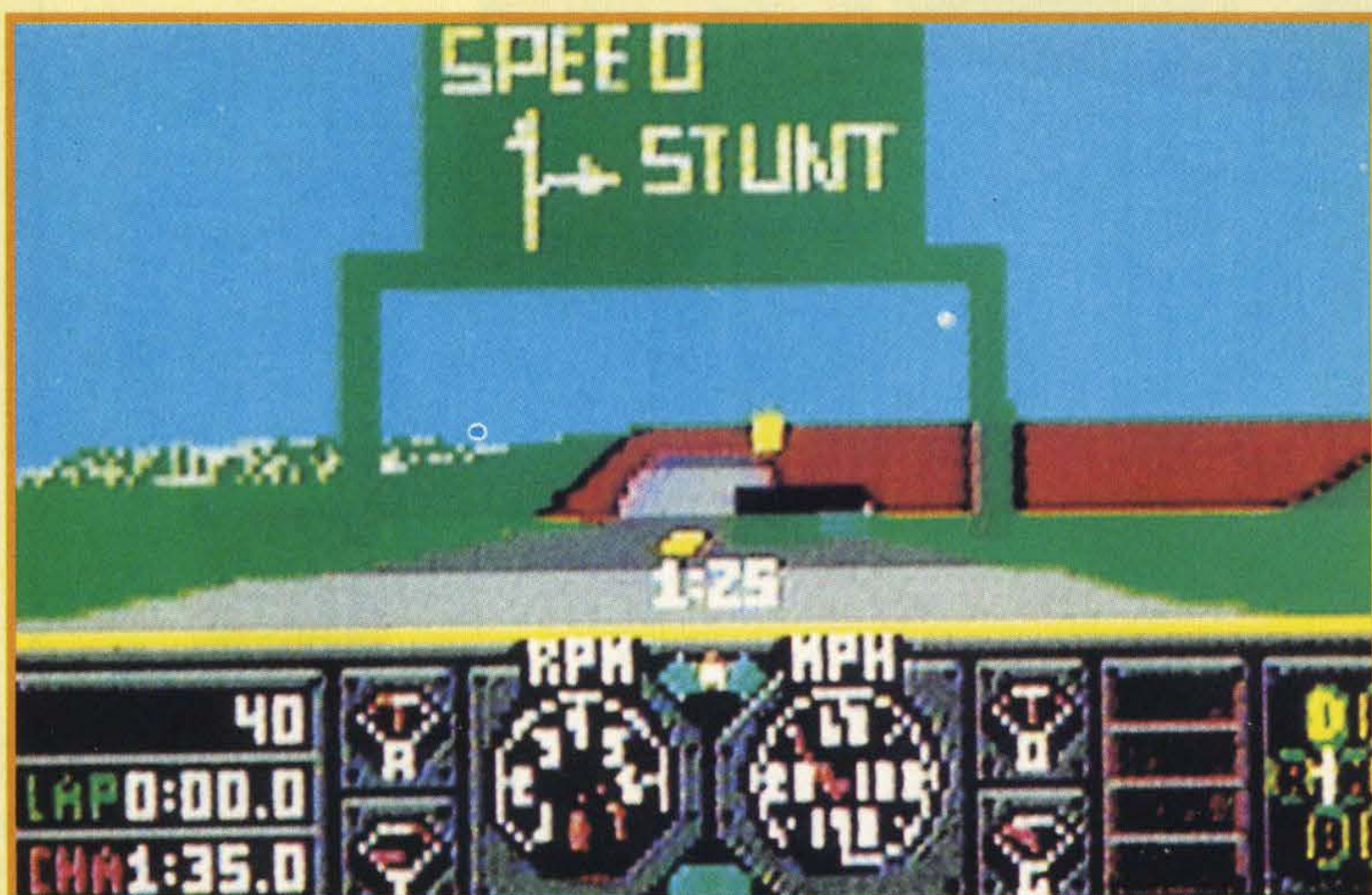
Come vi avevamo preannunciato, uno dei coin op più mastodontici della storia si è ridotto alle dimensioni delle vostre tasche. Paolone, come al solito, indaga...

La trama di Hard Drivin' è la stessa di ogni gioco di corse che si rispetti. Ci siete voi, la vostra automobile, un percorso irto d'ostacoli ed un tempo limite entro il quale terminarlo. Ciò che veramente contraddistingueva il coin op era la grafica da "simulatore": simil-poligoni solidi, con tanto di particolari come casupole, dossi, ponti, salite, discese, ecc. Un'altra caratteristica predominante era la prospettiva realistica: sedersi al volante del coin op o di una macchina vera è più o meno la stessa cosa, con tanto di dovizia di particolari come la chiavetta d'accensione non girando la quale la macchina non parte. Sul Lynx, ovviamente, tutto questo non può essere riprodotto fedelmente, tuttavia ci si deve sempre chiedere se la conversione mantenga lo spirito originale oppure no. Bene, se aspettavate il miracolo, sappiate che questo è più o meno avvenuto, dato che la grafica, il percorso, il sistema di gioco originale sono stati TUTTI fedelmente riprodotti, sfruttando degnamente le capacità tecniche del Lynx. Vi è però un difetto nel gioco ed è a mio avviso rappresentato da Hard Drivin' stesso. Intendiamoci: la conversione, in sé, meriterebbe almeno novanta, dato che è fedelissima. Il problema, insomma, è che al di là della grafica e del "look" tutto particolare, anche il coin op non era quel gran che giocabile, e sotto questo aspetto il Lynx lo ricalca purtroppo fedelmente con una macchina traballante, che tiene poco la strada, e che per di più ha un cambio manuale scomodissimo. Pensate che per incrementare o scalare le marce bisogna premere Option 1 o 2: un passo indietro, visto che le direzioni up/down del pad restano inutilizzate. L'aggiornamento dello schermo è un po' scattoso e lentuccio, soprattutto per una macchina (il Lynx) che viaggia a 16 Mhz e che dispone di tutti i virtuosismi grafici che vuole (scroll & zoom inclusi). Insomma, con Checkered Flag sulla piazza non si vede proprio il motivo per cui un giocatore debba ripiegare su Hard Drivin'. Se potete, però, cercate di provarlo, può darsi che non siate d'accordo con me...

Paolo Besser

Oooh, che bel salto! Ma come si fa ad arrivarci?

Uff, sono ancora una volta riuscito ad arrivare vivo in fondo alla pista, beh, ora mi giro e ci riprovo... in contromano!

Pronti per la partenza? Basta solo decidere se provare il brivido della velocità oppure il livido della spericolatezza!

ATARI LYNX	
GRAFICA + Riproduce quella del coin-op - Piuttosto scattosa	90
SONORO - Nulla di eccezionale + Convincente il rumore della macchina	70
GIOCABILITA' + Come quella del coin-op... - ... quindi non eccessiva	78
ATARI	78

SEGA™
Master System™

XENON 2
MEGABLAST

THE BITMAP BROTHERS

iMAGE WORKS

Salta a bordo del Megablaster - la tua potente astronave dotata di una potenza di fuoco micidiale e di un inattaccabile scudo - e parti alla riscossa! Dai una severa lezione agli alieni più giganteschi e mostruosi nei quali ti sia mai capitato di imbatterti!

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Non starete pensando a quello che ho immaginato anch'io quando ho visto quell'animale in quella posizione, vero? No, non stà per fare i suoi bisogni, ma ha tutte le intenzioni di prendere a calci quei poveretti dei vostri nemici.

Flare, l'amazzone, invoca un tremendo dragone dorato che incenerisce i nemici in pochi secondi! Non si capisce bene perché l'unica a non farsi nulla sia proprio la vostra eroina!!! (Perché sennò che gusto c'è? NdAlex)

Oltre a trattarsi di un periodo particolarmente florido per le innumerevoli novità su MD, sembra che lo stesso sia per i seguiti: insieme a Rolling Thunder II ci è arrivato in redazione il secondo episodio di un gioco che ha fatto la storia di questa console!

Dal momento che si tratta di Golden Axe, e quindi lo conoscerete già, non c'è bisogno di aggiungere altro a questa recensione se non che l'unica innovazione riguarda lo stile grafico dei fondali e l'aggiunta di alcune nuove mosse, fine recensione!

Scherzi a parte Golden Axe II è effettivamente, sebbene sia molto simile al proprio predecessore, il seguito del primo grande episodio. Sono infatti passati diversi anni da quando i tre valorosi guerrieri hanno affrontato Death Adder sconfiggendolo in un tremendo duello all'ultima spadata e ora le forze oscure sono ritornate per vendicare la morte del loro signore supremo!

Un'altro principe dell'oscurità siede al trono, e questa volta il suo esercito di creature del male conta su un maggior numero di alleati; ancora una volta Ax Battler, Gilius e Flare devono tentare di riportare la quiete nel loro regno e di spedire all'inferno il nemico; il succo della storia è tutto qui, come del resto si poteva immaginare.

Ma ora veniamo ad altro, una delle prime (e poche!) cose migliorate che si notano subito rispetto a Golden Axe è la grafica: benché il gioco utilizzi la stessa quantità di memoria del primo, sembrerebbe una cartuccia da otto Mbit: i fondali sono disegnati in modo stupefacente e si presentano molti più particolareggiati se confrontati con quelli del precedente; lo stesso vale per i personaggi e la loro animazione; il sonoro è molto bello come anche gli effetti speciali.

Ogni individuo si muove più velocemente e potete contare su numerose mosse più una

Heila! Anche le streghe si sono adeguate alle esigenze e al progresso, una volta capito che il manico della scopa era un po' scomodo sono passate ad animali dalle sembianze di gallinasauro! Qui la potete veder arrivare mentre sta caricando Battler.

GOLDEN

LE MOSSE SPECIALI

Flare: Quando siete accerchiati dai nemici potete fare un salto all'indietro picchiando in questo modo più opponenti.

Ax Battler: Con un'abile spadata il guerriero è in grado di far molto male al suo avversario.

Gilius: Il nano può piantare a terra la sua accetta e una volta attaccatosi rotearvi attorno vorticosamente

Nelle viscere di un inferno dantesco i nostri paladini combattono all'ultimo sangue contro i non-morti.

Ora è la volta del poderoso guerriero, il quale scatena un tornado che spazza via tutto in men che non si dica.

speciale, nonché alcune magie che sono cambiate.
Questa volta Ax Battler (il guerriero) sarà sostenuto nei momenti di pericolo dalla forza del vento, mentre Flare (l'amazzone) ha di nuovo il fuoco come amico, infine Gilius (il nano) che ha abbandonato il potere del fulmine per la potenza di poderose frane di roccia.
Un fattore che giova alla giocabilità è rappresentato dalla possibilità di decidere la quantità di magia da utilizzare, in modo di non sprecarla tutta in una volta come accadeva nella prima puntata.
Il viaggio ha inizio in un villaggio, dove la povera gente viene continuamente sottoposta a soprusi di ogni genere; poi si attraverserà di nuovo la foresta, che questa volta è un po' più paludosa, e cosi via sino a giungere al castello dove vi attende il Signore del Male.
Durante il cammino vi può capitare di cavalcare alcuni esseri simili a quelli presenti nel primo Golden Axe, e alla fine di ogni livello avrete a che fare con un bestione che vi sbarra la strada per il prossimo stage.
Beh! A questo punto, dopo una descrizione cosi accurata del gioco avrete capito che non si tratta di un brutto titolo: ma allora, vi chiederete voi, perché Golden Axe II è stato tremendamente criticato?
Il motivo è presto detto: come gioco è molto buono sotto ogni aspetto ma presenta una difficoltà troppo bassa, e anche con il livello "hard" l'avventura è di poco più difficile!
Infine mi sembra doveroso dare una giustificazione alla percentuale che ho assegnato a questo gioco: Golden Axe prese a suo tempo un voto davvero alto (circa 96%) perché si trattava di uno dei primi titoli su MD ad essere realizzati in modo eccellente, oggi come oggi se consideriamo il livello medio della qualità dei giochi su questa console non potremmo più dargli quel voto.
Se per un attimo pensiamo di essere in quei anni, dove il MD doveva ancora essere sfruttato al meglio, a Golden Axe avrei lasciato il 96, mentre il seguito avrebbe meritato ancora di più!

Gabriele Pasquali

Ed infine è il turno di Gilius a cui girano i roccioni!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Stupendi fondali + Ottimi sprite	96
SONORO + Belle colonne sonore + Effetti sonori azzeccati	87
GIOCABILITA' + Molto divertente in due - Peccato che sia troppo facile	85
SEGA Grazie a Computerland & Micromania	82

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Eccolo, è lui, più veloce e scattante che mai, l'inconfondibile puzzol.., ricc..., volevo dire... quell'essere blu dagli aculei... Ma certo, che sciocco, si tratta di un porcospino, no? Insomma non ha più bisogno di tante presentazioni! Semplicemente eccovi SONIC!

Dopo aver scatenato ogni genere di reazione con la propria comparsa su MegaDrive, Sonic fa la sua comparsa anche sul fratellino minore di casa Sega, il Master System. Una cosa salta zazione di un gioco su un sistema a 4 bit (esageriamo!!! ndG) riuscirebbero a fare un titolo stupendo!

Certe cose non le dico così, tanto per dire, infatti ultimamente (da un anno a oggi, ndG) isola sperduta in mezzo a un oceano, dove vivono tantissimi animaletti in armonia; un bel giorno un umano senza scrupoli decide di rapire tutte queste bestioline per effettuare un'esperimento, ma una puzzo-

subito all'occhio: è forse il migliore prodotto su SMS ed è proprio il caso di dire che i programmatori della Sega hanno le beeep; penso che se qualcuno incaricasse quei tipi della realiz- i giochi che escono su SMS sono sempre più belli e ciò vuol dire che finalmente si sfrutta la macchina al meglio.

In questo gioco ci troviamo nel mondo di Sonic, rappresentato da una lussureggiante

E oops! Ecco a voi una tipica mossa acrobatica del noto porcospino!

Appallottolandosi qua e là Sonic insegue il dottor Eggman in giro per il quadro.

Lo stage bonus su Master System non può certo contare sulle rotazioni, ma in compenso vi ritroverete in un enorme flipper a rimbalzare come una pallina blu

Con il solito pesce come costante ecco Sonic avanzare nell'acqua camminando su un tronco (tipico passatempo dei boscaioli canadesi), facendo anche attenzione alle correnti!

la (porc..! mi sbaglio sempre! ndG), cioè un porcospino, si salvò e, divenuto blu dalla rabbia, decise di salvare i propri amici.
Il dottor Eggman si rifugiò in cima ad un monte situato a nord dell'isola, e rinchiuse tutte quelle povere creature in "gusci" meccanici con il compito di recuperare l'ultimo fuggito dalla razzia!
Sonic deve attraversare diverse zone dell'isola sino ad arrivare alla base del dottore dove, una volta sconfitto, voi potrete liberare tutti i vostri concittadini!!
Ogni livello è stato realizzato strutturalmente in modo molto simile alla versione su MD, anche se ovviamente si è dovuto tener presente delle limitazioni della macchina; lo stesso vale per l'animazione dei personaggi e la velocità di spostamento di Sonic che, incredibile ma vero, schizza in ogni parte del livello a velocità super-sonica.
Non potendo rispecchiare perfettamente l'ampiezza dei livelli del MD, in ogni stage è stato sopperito a questa mancanza con alcuni tocchi di classe come l'aggiunta di stanze segrete e passaggi sotterranei rendendo un po' vario lo stile di gioco.
Durante le vostre scorribande per l'isola sarà facile che troviate, oltre a centinaia di anelli che vi forniranno di energia, dei televisori "Black Trinitron" (!) contenenti diversi bonus come invulnerabilità e scarpette iperveloci!
Bah! A questo punto non ho altro da dire, ma se non lo comprate siete matti!

Aargh! .....scusate ma devo proprio scappare ho un batuffolo di pelo blu che mi stà assalendo!!! (E la prossima volta che osi definirmi un "batuffolo di pelo blu" non mi limiterò ad assalirti! NdAlex).

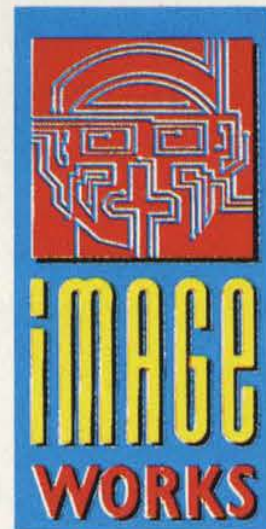
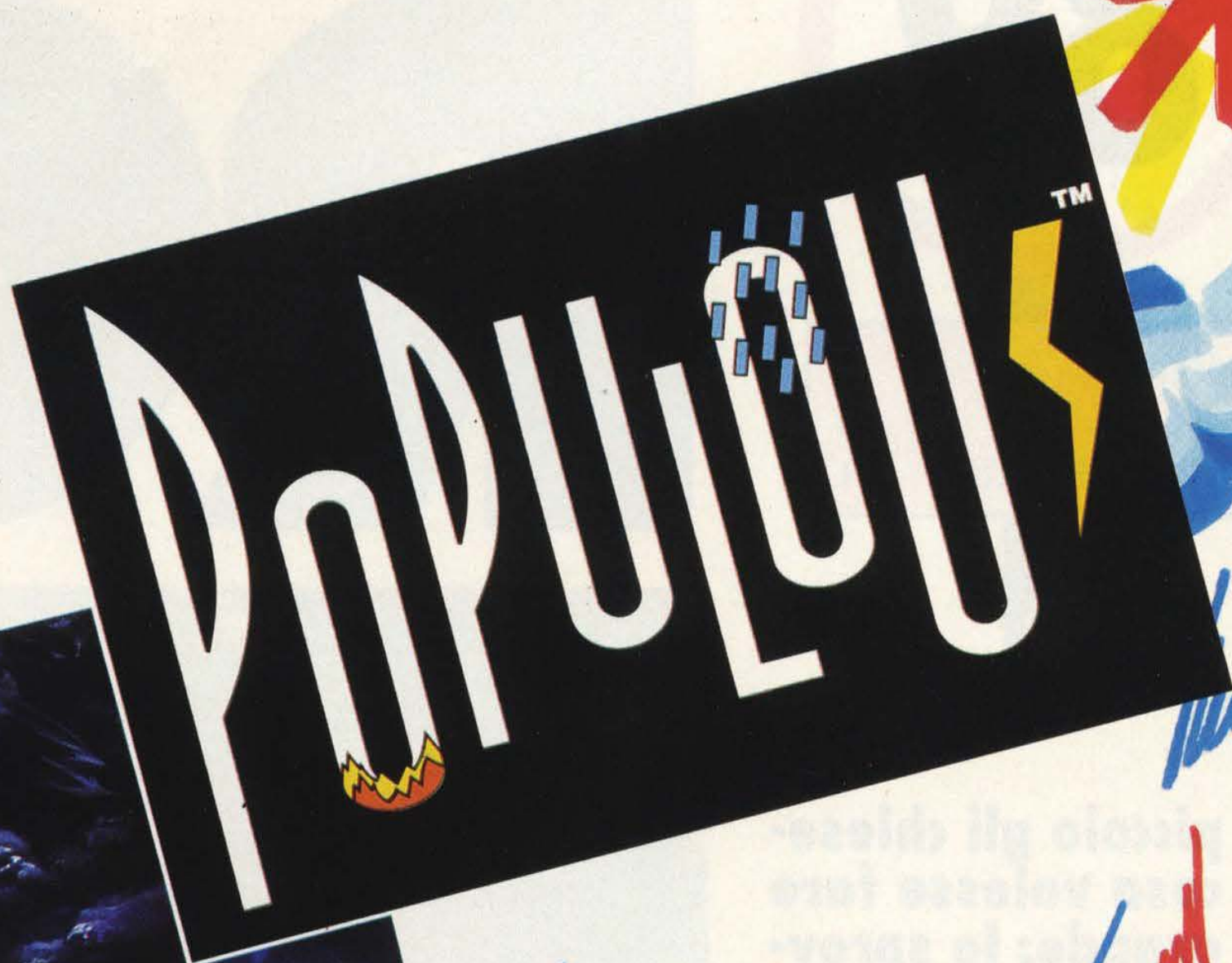
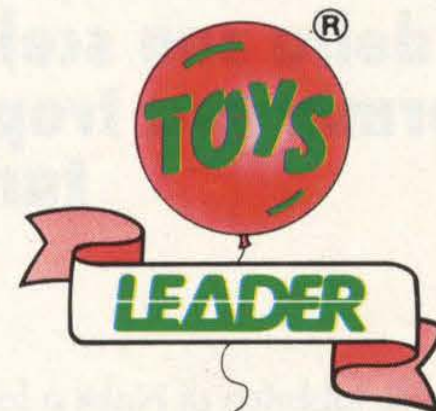
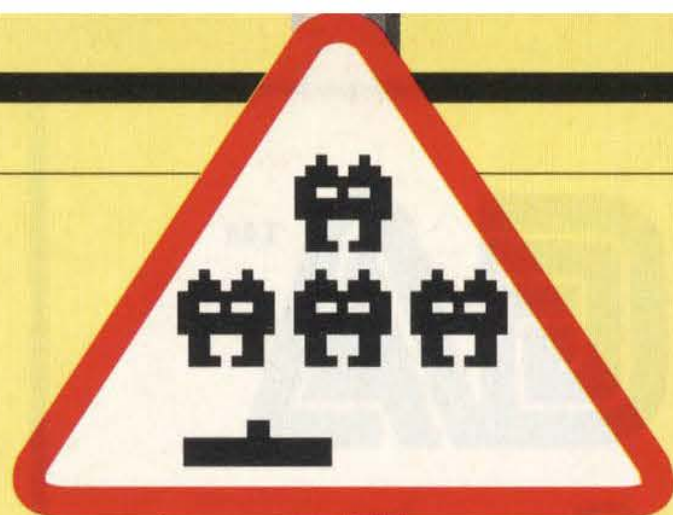
Gabriele Pasquali

Qui vicino vi viene mostrata l'isola su cui si svolge l'avventura del nostro eroico amico spinoso.

Andare per ponti evitando api e pesci? Ma sono cose di ordinaria amministrazione per il caro Sonic!

MASTER SYSTEM

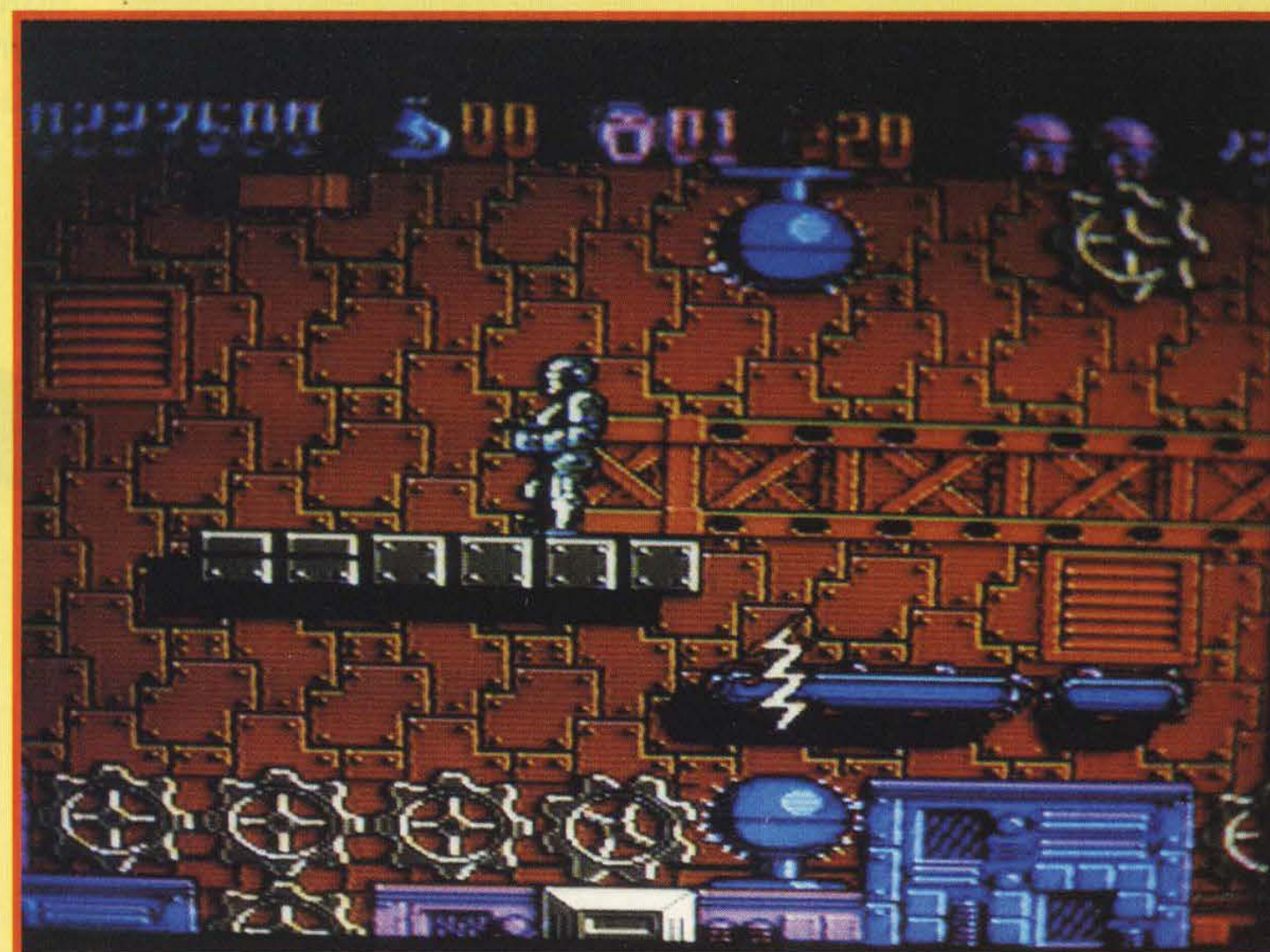
GRAFICA + Guardate le foto poi mi dite! + Sonic non ha perso nulla del suo fascino	**95**
SONORO + Buone le musiche	**80**
GIOCABILITA' + Mooolto veloce... + ... e divertente	**88**
SEGA Si ringraziano Computerland & Micromania	**92**

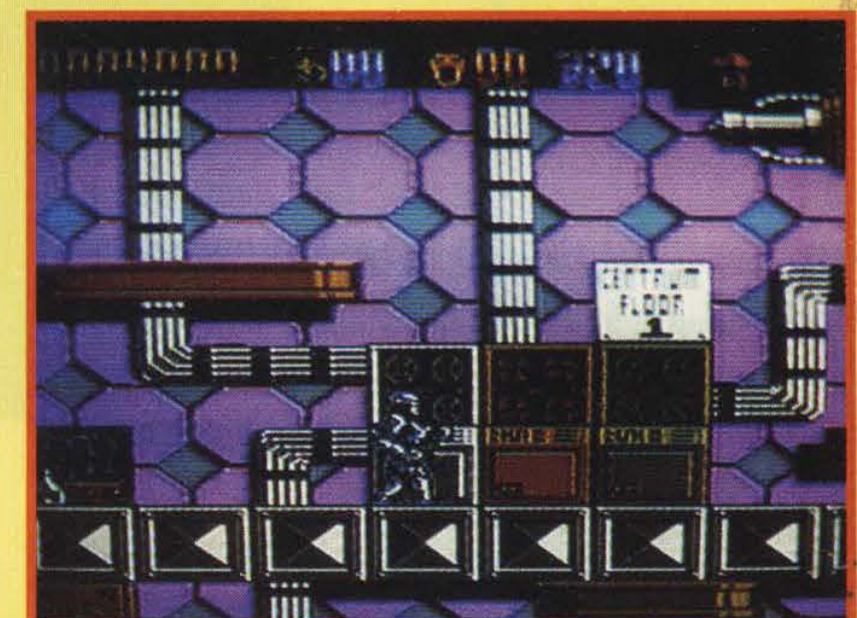
ENTRA
IN GIOCO
CON....
SEGA™
Master System™
BACK TO THE FUTURE PART II
Buttati con Marty McFly, di ritorno dal 2015, in una nuova elettrizzante avventura ispirata al divertentissimo film campione d'incassi! Quello sbruffone di Biff e la sua banda, a bordo dei loro sfreccianti skate-boards, sono proprio degli incorreggibili guastafeste... Saprai aiutare Marty a levarseli dai piedi e a fare finalmente ritorno a casa?
IMAGE WORKS
TOYS LEADER
CADARIO
© 1990 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED. IMAGEWORKS IS A BRANDNAME OF MIRRORSOFT LTD. SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.
© 1989 UCS + AMBLIN. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM.

GIOCATORI	1
LIVELLI	14
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

ROBO

Da piccolo gli chiesero cosa volesse fare da grande; lo sprovveduto rispose: il ROBOCOP! Lo riempirono allora di proiettili, saturarono il suo corpo ormai inerte di polvere da sparo, gli staccarono un paio di arti, maciullarono i rimanenti due e ne sgranocchiarono un quinto (ahiii), lo sbeffeggiarono per bene e quindi lo cosparsero d'essenza all'ortica... Alla fine di tutto ciò qualcuno gli ripetè la fatidica domanda, il nostro amico sembrava a quel punto decisamente meno convinto della sua scelta, ma ormai era troppo tardi.

Difendere la legge, proteggere gli innocenti, non desiderare la donna d'altri... Ecco il fondamentale enunciato delle tre regole maestre stampate nel cuore nella sua memoria centrale, le tre direttive primarie alle quali il nostro impavido Robocop non può mai e comunque contraddire (la terza non sono troppo convinto di ricordarmela bene, ma visti i tempi che corrono non si sa mai...). L'unico problema è che il nostro inossidabile eroe è stato nel frattempo smontato e venduto pezzo a pezzo ad un asta di beneficienza per la raccolta di fondi contro l'utilizzo fraudolento dei bachi da seta

Schiviamo un paio di pallottole e poi andiamo a suonargliele un po', al tipino dal grilletto facile!

Un paesaggio surreale all'interno della fabbrica; che il nostro caro Robocop abbia inavvertitamente assunto un po' di acido? Sapete come va, no? Magari passeggiandoci in mezzo un pochino...

Dentro la fabbrica di Nuke a fare un po' di pulizia...

OCOP 2

Dalle fabbriche alle stelle! Ora sono praticamente sicuro che il nostro eroe abbia qualche problema con la CPU.

Eccoci qui contro il cattivone finale (almeno spero!). Vediamo un po' come va a finire...

nella cultura delle gardenie fossili da giardino, ma non solo! Questa non sembra essere l'unica sventura calamitata sulla sempre più degenerata Detroit futuristica: da un po' di tempo circola infatti un quantitativo sempre crescente di una nuova e potentissima droga chiamata Nuke. Già il solo fatto che questa debba essere iniettata tramite un cilindro a pressione pneumatica vi dovrebbe far intuire gli effetti altamente deleteri sulla psiche di coloro che ne fruiscono correntemente, e che infatti sono destinati a perdere la ragione nell'arco di pochissime dosi, finendo così in preda a crisi schizocriminoidi dalle apocalittiche conseguenze (pare che nei casi più gravi ci si possa ridurre perfino a giocare notti intere ad un gioco bruttissimo per Nes che sicuramente Alex conoscerà, io di queste cose non me ne intendo troppo). Descritta l'ambientazione passiamo al cattivone del giorno che è ovviamente il superspacciatore in persona, costui però subisce accidentalmente un'overdose... non di droga, ma di pressione automatica, spappolandosi allegramente per l'area circostante, da qui l'esigenza di una nuova struttura robotica sulla quale inserire il cervello ancora parzialmente operativo (sebbene anche lui in preda alle prime crisi di cui si parlava prima, vedeva rondini dappertutto!): il Robocop 2, appunto. Cerchiamo quindi di ricapitolare, il gioco si chiama Robocop 2, però il Robocop 2 non c'è, almeno all'inizio, perché voi siete in realtà il Robocop 1 ricostruito apposta per sconfiggere il Robocop 2, il vostro compito sarà quindi quello di superare tutti i vari livelli fino a arrivare allo scontro finale con il vostro avversario, tutto questo perché? Ma è ovvia, affinché sia possibile realizzare il Robocop 3! Che però altro non è che il Robocop 1, sì proprio lui, logicamente riveduto e corretto... Ma questo è un altro film, o, se preferite, un'altra recensione...

MAX

Speriamo solamente che non vada a finire in questo modo!

NES	
GRAFICA + Sprite grossi ben definiti e animati + Fondali abbastanza colorati	91
SONORO - Simpatica musica ma un po' noiosa + Effetti sonori discreti	72
GIOCABILITA' + Ritmo veloce e abbastanza frenetico - Peccato dover ricominciare tutto ogni volta	85
OCEAN	89

GIOCATORI	1
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

JAMES RO

L'agente segreto più famoso nel mondo dei videogiochi ritorna ancora sul piccolo schermo (il monitor) con una nuova ed esilarante avventura!

L'ANTEFATTO:

Era una fredda notte di dicembre, come se ne vedono tante a Londra, erano ormai mesi che non vedevo più clienti (dopo la mia ultima missione avevo deciso di diventare un semplice investigatore privato); il fuoco ardeva scoppiettando nel mio caminetto, mi domandavo semplicemente che cosa mi avrebbe regalato la mamma per Natale.
Certe volte la sorte ci gioca proprio dei brutti scherzi: uno cerca di mettersi in proprio e condurre una vita tranquilla, lontano dai pericoli, finisce quasi sul lastrico e passa il suo tempo a fissare quello stupido caminetto fantasticando in lungo e in largo!
Beh, cosa volete farci, io sono fatto così! (Per fortuna la mamma poi ha buttato via lo stampo! NdAlex).
In realtà ci sarebbe una cosa da fare per ritornare "a galla", potrei rientrare al servizio di Sua Maestà, ma è troppo pericoloso per me: sono stufo di rischiare la vita per un misero stipendio! (Allora ti conviene smettere di fare il recensore per me! NdAlex).
Passai il resto della notte a meditare sul da farsi, quando all'alba mi venne l'idea geniale: ma sì, in fondo non ci perdo niente (mal che ti vada ci perdi la vita! NdD)! Andrò a far visita al vecchio XYK/ANTANI2 (questo era il nome in codice del mio capo quando ero nel servizio segreto, bello vero? NdJamesPond) e gli comunicherò la mia disponibilità a rientrare in servizio.
La mattina seguente mi alzai di buon ora, mi preparai a puntino e mi feci condurre nell'ufficio di Xy...ecc ecc dalla fidata (e a dire il vero anche fi..) segretaria. Il capo non fu poi così felice di vedermi, infatti le sue prime parole furono: "Noo! E io che credevo di essermi finalmente liberato di te! Che ci fai qui? Hai forse letto sul giornale che stiamo

Dev'essere il nuovo megaemporio sportivo che hanno aperto in centro: altrimenti perché JP dovrebbe girarlo in aereo?

Ecco l'orsacchiotto della Roberta che cerca disperatamente di trasformare JP in una sogliola...

S POND II CODENAME:

OBOCOD

Nella mattina una tortina così mi da una carica...

cercando un pulilatrine? Beh, se è per quello che sei venuto non preoccuparti, quel lavoro sembra proprio calzarti a pennello, il posto è tuo!" "Ma capo, per la verità io vorrei tornare a lavorare come agente segreto!".
L'emozione fu troppo forte per il vecchio cuore di XYK/ANTANI2, che svenne immediatamente imprecando a destra e a manca.
Quando ritornò in sé sembrava molto più disponibile nei miei confronti: incominciò a strofinarsi le mani e disse compiaciuto che aveva proprio una missione che faceva al caso mio, e che se l'avessi portata a termine (e qui ridacchiava come un dannato) con successo, il posto sarebbe stato di nuovo mio.

La Missione:

Che fare? Non avevo altra scelta, quindi accettai di buon grado (o quasi).
In seguito venni a sapere che il dottor Maybe, schifido e strafolle scienziato, già da me sconfitto nella mia ultima missione, era risorto dalle ceneri (bell'espressione vero? NdJamesPond) e stava terrorizzando il mondo con una nuova minaccia: aveva infatti preso possesso di tutte le principali fabbriche di Babbo Natale e stava producendo "strani" giocattoli. Inoltre in alcuni di essi, a forma di pinguini, aveva inserito delle potenti bombe, capaci di sbriciolare un intero quartiere come se niente fosse. (Alex, Alex, dove sei? Guarda che bel pinguino che ti regalo per Natale! NdD)
Inutile dirvi che dovete raggiungere immediatamente il Polo Nord (qui infatti si trovano tutte le fabbriche) sconfiggere tutte le creature di Maybe, trovare tutte le bombe-pinguino e disinnescarle. Una bazzecola per voi, non trovate?

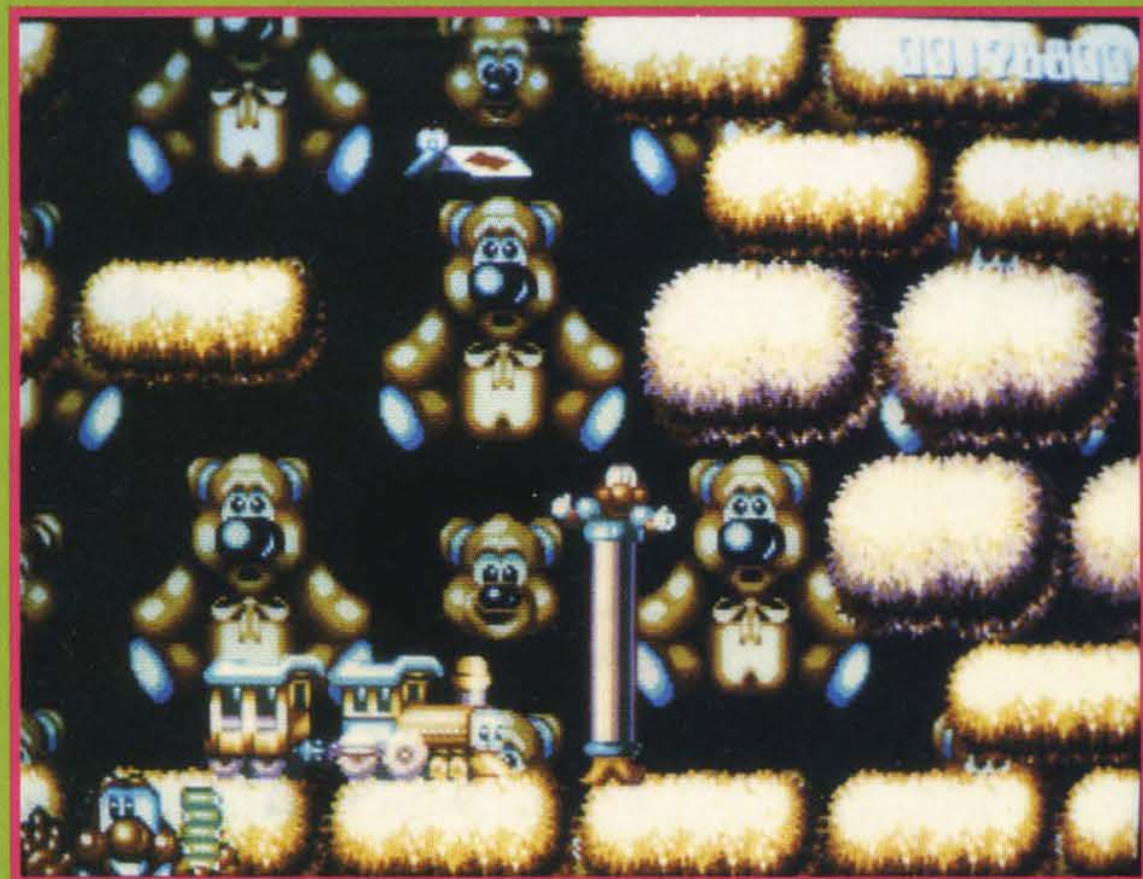
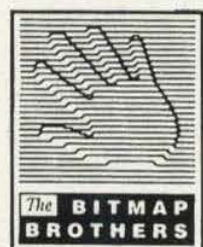
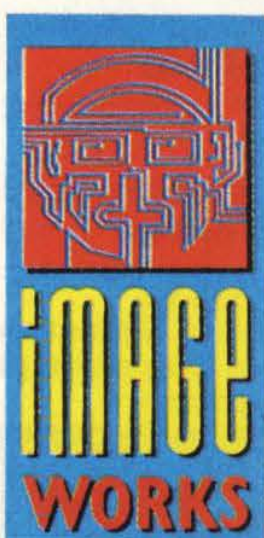
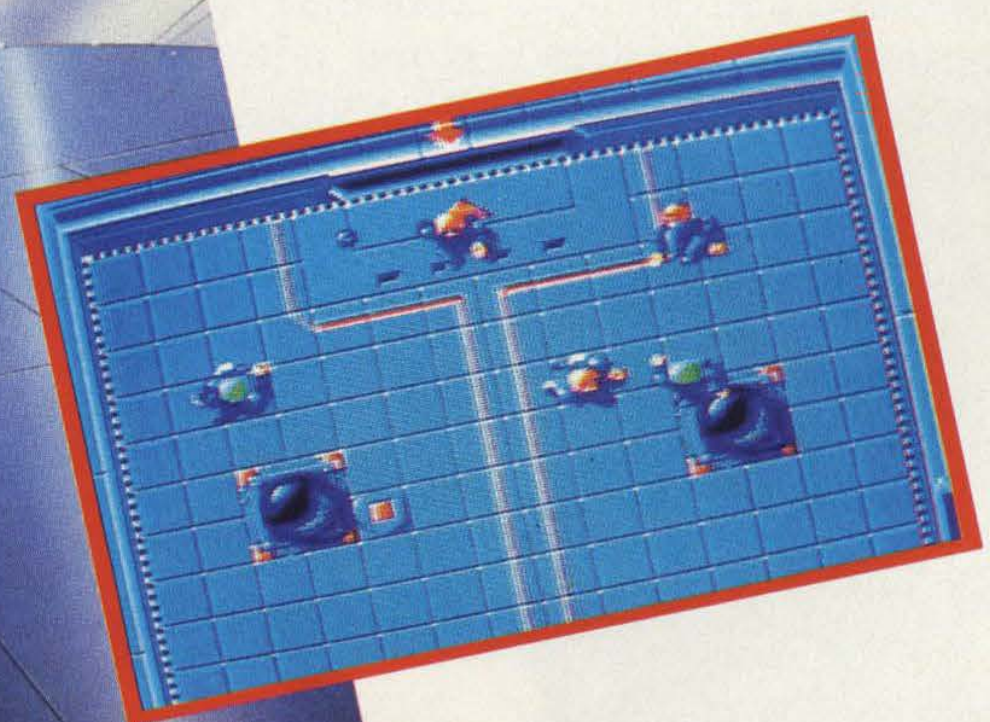
Cosa non si farebbe per PERDERE un treno... specialmente quando ti sta per investire...

Ma quante volte te lo devo dire, Dave, che il pesce non va mangiato con il cucchiaio?!?

Il verdetto della Regia:

Wow e strawow JPII è davvero un gioco eccezionale! Questa è forse la migliore trasposizione da computer a Mega Drive che io abbia mai visto! Il gioco infatti risulta pressoché identico a quello della versione Amiga, sia nella grafica, veramente squisita, che nel sonoro, sempre di ottima fattura. In più i programmatori sono riusciti a "trasporre" anche l'incredibile giocabilità della versione originale. Da non perdere assolutamente.
Chissà che dispiacere per tutti gli amighisti che dicevano "e io ho James Pond e tu noo!"

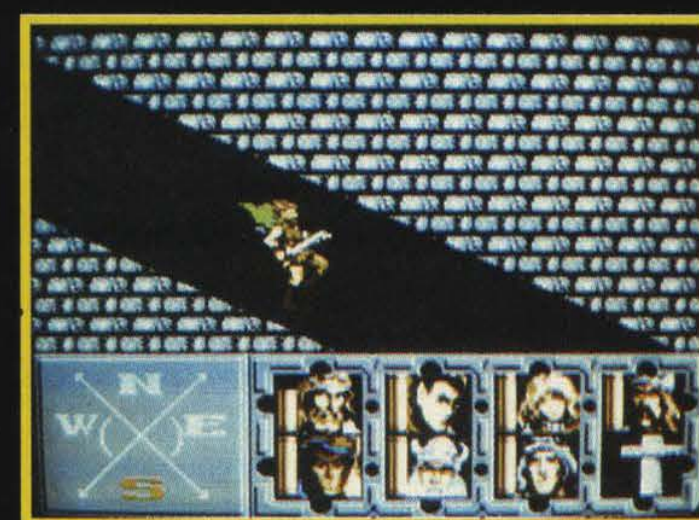
Pond, Dave Pond!
(Hasta la vista, baby. NdAlex)

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Curatissima in tutti i dettagli + Molto carini i fondali	90
SONORO + Effetti sonori stupidi (ma in senso positivo) + Allegrissime musichette	90
GIOCABILITA' + Giocabilissimo fin dal primo momento + Facile quanto basta per essere giocato, ma difficile da terminare!	93
ECA	91

ENTRA
IN GIOCO
CON....
SEGA™
Master System™
SPEEDBALL™
Armato di corazza con aculei, di elmo e di guantoni, affronta faccia a faccia in un'arena del futuro alcuni dei peggiori delinquenti del mondo in una partita di pallamano che non ammette sbagli!
Schiva marcature da rompere il collo, passa la palla d'acciaio ai tuoi compagni e fai goal nella porta avversaria. Martella i tuoi rivali fino a far loro implorare pietà!
image WORKS
The BITMAP BROTHERS
TOYS®
LEADER
© 1990 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM. IMAGEWORKS IS A BRANDNAME OF MIRRORSOFT LTD.
CADARIO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

FLOPPERIA ®

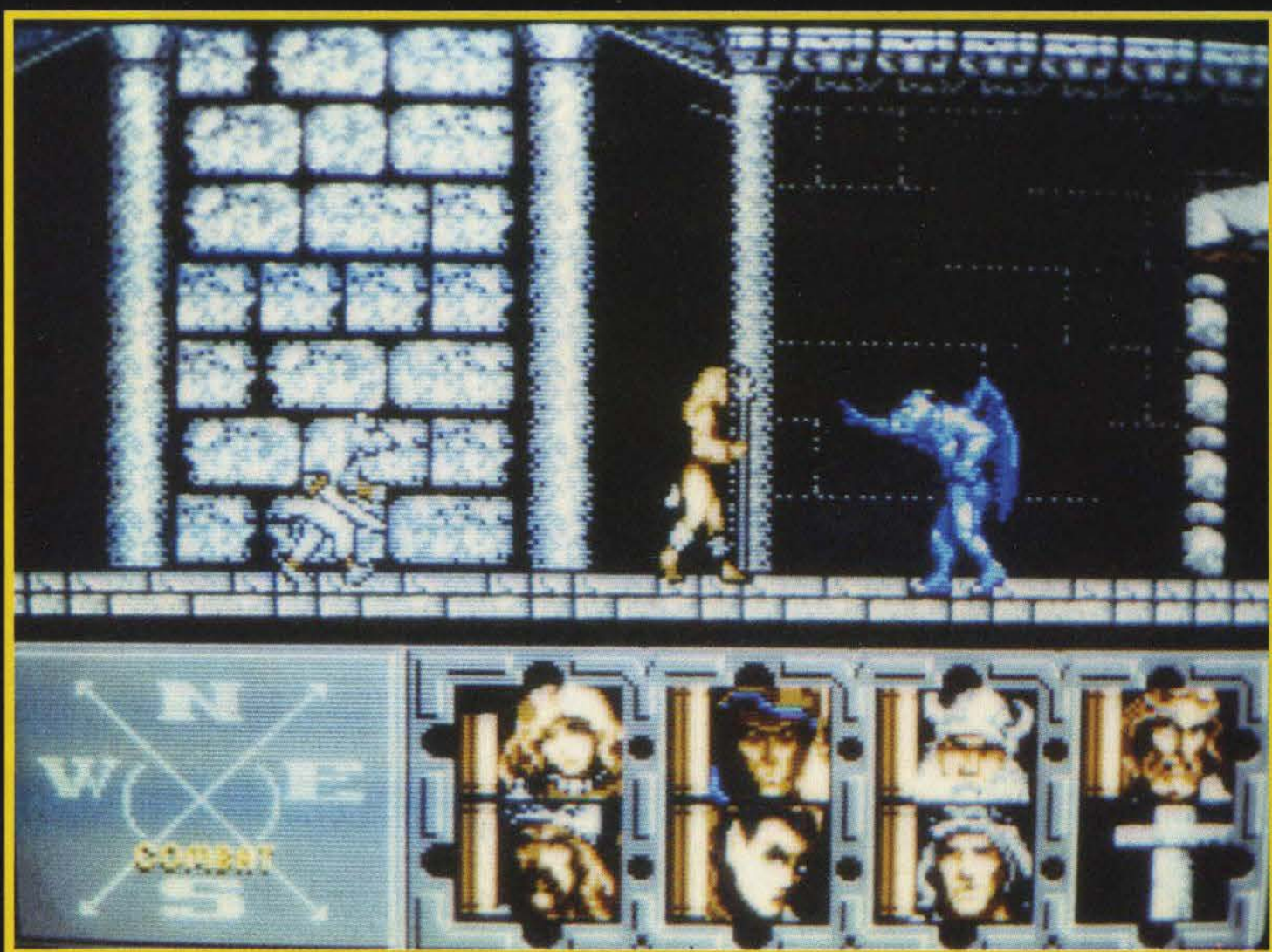
GIOCATORI	1
LIVELLI	5 round (121 scene)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

HEROES O

Beh! Era ora che ai classici giochi di ruolo in stile nipponico su Master System come YS o Ph.Star, si aggiungesse un nuovo titolo come Heroes of the Lance.

Io ero, sino a poco tempo fa, un possessore di Master System (mentre ora possiedo un MD) e di RPG non ce ne erano poi così tanti; oltre all'ormai mitico Ph.Star, o Spellcaster e YS, un giocatore appassionato di ruolo come me non poteva contare su altro.
Da ora in poi però, grazie al nuovo sostegno dato alle console da molte case di software occidentali, cominciano ad affluire diversi titoli e/o conversioni da computer per console un po' dimenticate a causa dell'evoluzione del mercato a 16bit come il Master System o il NES!!
Su questi numeri di CMania avrete potuto notare con piacere che diversi giochi per questa console, non sono di origine "orientale" ma europea o americana come ad esempio Xenon II, Back to Future II (aspettatevi presto anche il terzo episodio), Speedball, etc; ora è arrivato il turno di questo primo episodio tratto dalla serie di "DragonLance" (AD&D).
Più di trecento anni sono ormai passati da quando la regina delle tenebre sprigionò la sua malvagia potenza sulle terre di Krynn provocando un enorme cataclisma, e da allora il suo regno di terrore e oscurità tiene sotto prigionia l'intera popolazione.
Sino ad ora, per fortuna, la regina non ha potuto emergere dalle profonde oscurità a causa della maggiore influenza del bene che persiste in superficie; purtroppo la povera gente, essendo sotto continua persecuzione dei servi del male, ha cominciato a perdere fiducia nei buoni Dei, creando un sempre più grande varco spazio/temporale che permetterà alla sovrana di arrivare sul nostro mondo impadronendosene completamente!!!

Scivolando scivolando ci avviciniamo al centro della Terra!

E qui arrivano loro, gli eroi del momento, gli acchiappafant...(!) ehm, volevo dire i compagni della lancia ("The Companions of the Lance") che formano un bel gruppetto di otto individui molto capaci e fiduciosi.
La prima del gruppo è una chierica di nome Goldmoon: le sue capacità clericali le permettono di effettuare diversi tipi di magia curativa o addirittura di far risorgere un personaggio che è stato ucciso dal nemico; come arma ha un bastone (the Blue Crystal Staff) che può sprigionare piccole magie offensive e/o scacciare i non morti!
All'interno del gruppo è bene che non stia mai in prima fila, dato che non dispone di grandi protezioni, o in fondo, dato che in quella posizione non potrebbe utilizzare le

Goldmoon alle prese con due demoniucci!

OF THE LANCE

proprie magie.
Riverwind fa seguito a Goldmoon, la sua arte consiste nel saper usare spada e arco nei combattimenti, agilità e forza sono dalla sua parte; come arma ha a disposizione una spada lunga, un arco con venti frecce e uno scudo.
Raistlin è un personaggio che di certo non può mancare in un gruppo di avventurieri, il suo ruolo è quello del mago: non molto da dire quindi, dal momento che tutti ormai conoscono la sua principale caratteristica, necessaria in diversi casi per poter superare alcuni osta-

Un bel paio di fendenti per eliminare un soldato avversario.

Caramon invece se la prende anche con quelli un più piccoli!

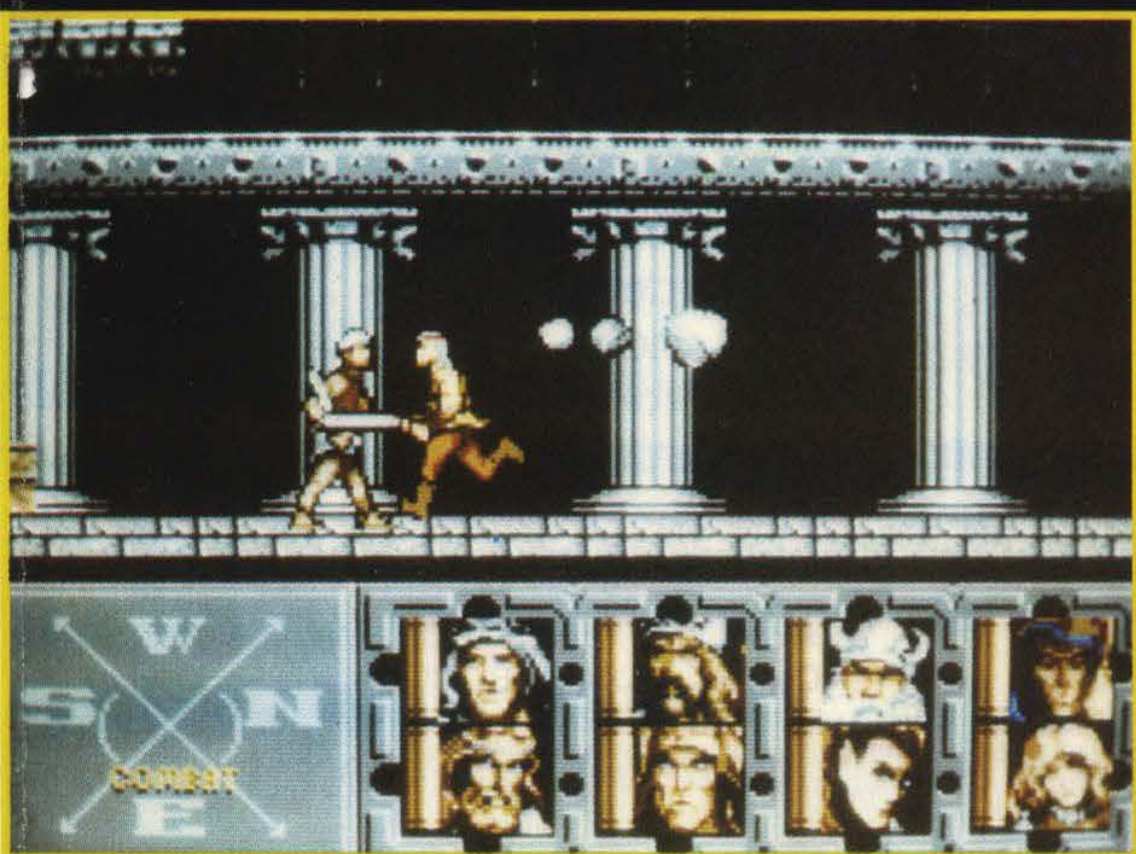
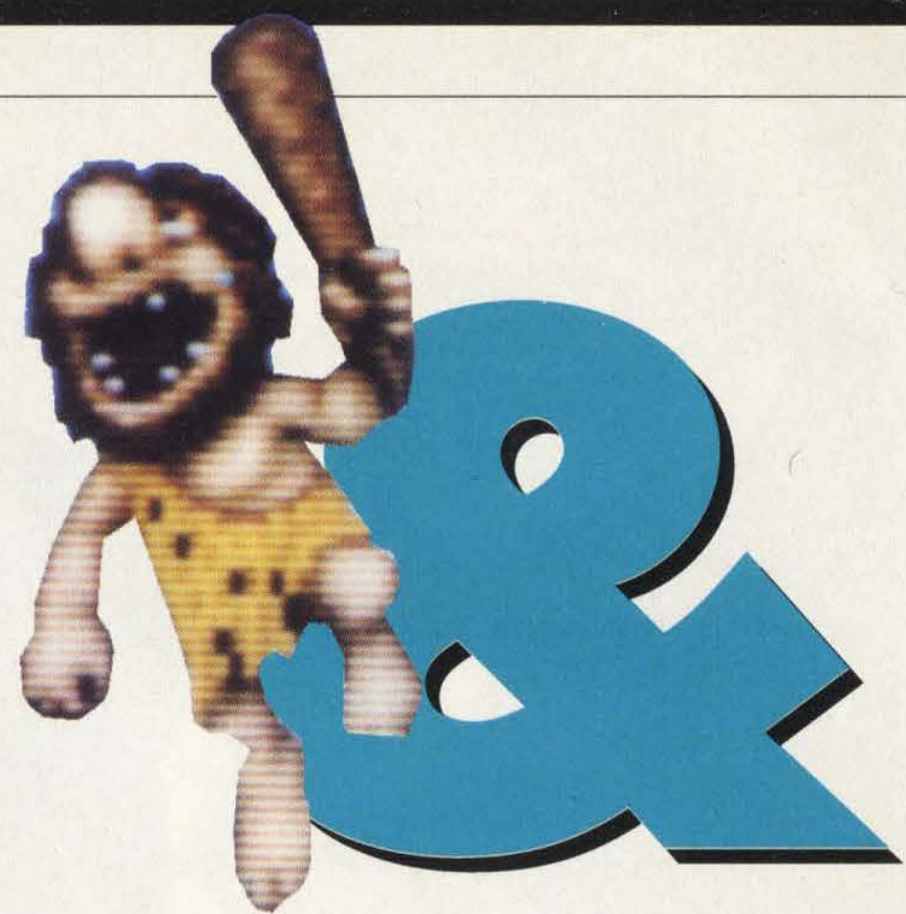
coli! Come Goldmoon il mago usufruisce di un bastone dalle magiche proprietà; egli è però molto debole, e di conseguenza deve sempre essere protetto da qualcuno.
Caramon e Tanis hanno caratteristiche simili a Riverwind, sia come equipaggiamento sia come capacità fisiche, insieme alla spada lunga Caramon porta anche delle lance molto dannose, mentre Tanis ha una spada +2 e un grande arco.
Il sesto avventuriero è un potente guerriero di nome Sturm, non ha molto carisma, ma la forza è con lui (qualcosa del genere lo devo aver sentito in un film!!!), l'arma che usa è uno spadone a due mani +3.
E finalmente un nano, si chiama Flint è molto forte e agile nell'evitare oggetti, dispone di un'accetta che può anche lanciare.
Come ultimo membro della compagnia c'è un'elfa il cui problema consiste nel carattere un po' introverso, comunque in questa avventura vi seguirà e vi aiuterà per il bene del suo popolo minacciato quanto quello degli uomini.
Durante il gioco potete guidare solo uno alla volta fra questi personaggi, naturalmente uno sarà più portato per i combattimenti contro i draghi piuttosto che contro i non morti, etc.
Heroes of the Lance è una conversione riuscita in modo stupefacente, e qui è proprio il caso di dire che i programmatori le hanno quadrate.
Purtroppo dall'originale su computer è stata presa anche la leggera frustrazione che caratterizzava il gioco, ma a parte questo piccolo fattore HotL può essere un titolo molto bello, soprattutto per chi si vuole avvicinare per la prima volta al mondo degli RPG!
Arrivederci al secondo episodio della serie di DragonLance (AD&D).

Gabriele Pasquali

Il mago in un ambiente che gli sarà sicuramente familiare: una biblioteca!

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Molto belli gli sprite e un po' meno i fondali + E' raro vedere certe animazioni su un M S	96
SONORO - Musichette un po' irritanti + ... ma carine!	74
GIOCABILITA' + Come ogni RPG discreto, si dimostra un'avventura interessante - Purtroppo è un gioco un tantino irritante	80
TSR/SEGA	85

JOE &

91

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	abbastanza
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

C'era una volta, quando i cieli erano d'un azzurro intenso, la vegetazione cresceva dappertutto rigogliosa e le piogge non erano acide, cioè nell'era preistorica, per l'appunto, un ridente villaggio di due capanne. In una abitavano le gentili, dolcissime, delicate (e bellissime!!!) sorelle Coscialunga, nell'altra i possenti, virili, rudi (ed unici) due maschi del villaggio: i fratelli Joe e Mac.
La vita trascorreva tranquilla e spensierata, tra una partita a carte e una a nascondino (per tacere dell'acchiapparello dello pterodattilo, che era il passatempo preferito dei nostri due baldi fratelli).
Ma un bel giorno, anzi una brutta notte, arrivarono, dalla terra del fuoco oltre le grandi montagne, i famigerati fratelli Dentisporchi. Questi erano noti per la loro cattiveria, ed erano stati espulsi più volte da tutti i villaggi della regione. Stancatisi di ammazzare il tempo prendendo a clavate in testa le farfalle, gli spregevoli fratelli Dentisporchi (che, tra parentesi, puzzavano pure) avevano deciso di tentare un'incursione nel ridente villaggio dei nostri protagonisti per rapire le sorelle Coscialunga e obbligarle ad eseguire tutti i lavori casalinghi per i quali loro erano sempre stati negati. Così, penetrati nella dimora delle dolci fanciulle, dopo qualche gentile clavata (scena che potrete gustarvi nella presentazione del gioco) i cattivoni riuscirono nel loro intento, facendola in barba a Joe e Mac, che nel frattempo dormivano della grossa nella loro capanna.
L'indomani i due eroi decisero di partire per vendicare il ratto delle loro compagne, bastonando degnamente i rei e liberando le leggiadre pulzelle.
Il gioco si presenta come un tipico platform a scorrimento orizzontale, suddiviso in vari stage, rappresentati da locazioni circolari rosse presenti nella mappa del gioco attraverso la quale si muovono Joe e Mac. Non appena avrete superato uno stage, sulla locazione della mappa comparirà una bandierina di vittoria, e potrete movervi verso quella successiva. Nella mappa saranno presenti anche speciali postazioni di colore bianco e azzurro: le prime memorizzano la posizione raggiunta nel gioco, segnando il punto di partenza dal quale riprenderete la partita selezionando l'opzione CONTINUE dopo un game over; le altre rappresentano speciali locazioni bonus dove recupererete energia e vite extra. Talvolta l'accesso alle locazioni bonus risulterà impedito dalla presenza di un cancello che sarà possibile aprire solo per mezzo di particolari chiavi nascoste negli stage.
I due intrepidi fratelli inizieranno l'avventura armati con una clava nodosa e, strada facendo, frantumando delle misteriose uova disseminate lungo il percorso, potranno trovare maneggiabili boomerang, letali ruote di pietra, infinite scorte di "ossa contundenti da lancio di grosso calibro" ed altre amenità d'armamenti. Alla fine di ogni stage, Joe e Mac potranno poi accanirsi contro i mostracci di fine livello, scatenandosi a piacimento nel tentare di conciarli per le feste (e guardate il povero mammuth a cui spezzeranno zanne e perfino proboscide per rendervene personalmente conto!). A dispetto della loro goffa andatura i nostri eroi si dimostreranno anche capaci di impensabili acrobazie: con i giusti movimenti sul joypad compiranno

Quello che si vede sulla destra è il bis-bis-bis-bisnonno della pianta carnivora di "Little Shop of Horror" (La piccola bottega degli orrori). Ricordate, no?

Pesca con canna corta - istruzioni per l'uso: ... e una volta battuto per bene stendetelo ad asciugare e servite freddo

Dentisporchi Bros vs Joe & Mac: 1 a 0.

MAC

tanto di salti con quadrupla capriola mortale alla Shadow Dancer (che ne siano gli antenati?) e rotoleranno vorticosamente per un certo tratto, spazzando tutto quanto si parerà loro davanti.

Il programma è tecnicamente ineccepibile e senza neanche l'ombra di sfarfallamenti o dei tanto temuti rallentamenti (la sindrome tipica di cui talvolta soffre il Famicom). La grafica è variopinta, gli sprite grossi e animati superbamente e i fondali talmente belli che vien voglia di mangiarseli. Le musiche hanno un che di tropicale e sfruttano a dovere le potenzialità della console, gli effetti sonori sono digitalizzati in maniera strabiliante (dove l'avranno preso l'urlo agghiacciante del dinosauro? {e qua scommetto che Alex mi farà una delle sue battute})(Se fossi io a suonare in quel modo quando rispondo al telefono non farei tanto lo spiritoso... NdAlex). La giocabilità è identicamente coinvolgente a quella del coin-op (scordavo di dirvi che J & M è una conversione arcade), e la longevità è più che assicurata dalla presenza di tre livelli di difficoltà e di due modi diversi a due giocatori (uno dei quali vi permetterà di potervi prendere a clavate col pard durante il gioco, e vi assicuro che è davvero esilarante!).

Joe & Mac è il classico gioco da "una partita tira l'altra" e, se vi piacciono i giochi con forte dose di umorismo (guardate nelle foto le facce dei nemici quando vengono colpiti) ve lo straconsiglio senza riserve. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Servizio di posta aerea nella preistoria: pronta consegna trogloditi. Teletamtam al numero: 0567/8931487

Oh, oh, Joe, forse era meglio prendere l'ascensore!

Dica "Aahh"... Mi scusi, ma da quanto tempo non si lava i denti?

Anestesia totale: Ok Mac, basta martellarlo, si è addormentato!

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Sprite rotondi e ben animati + Fondali fumettosi e coloratissimi	95
SONORO + Eccellenti musiche d'accompagnamento + Realistici effetti sonori	90
GIOCABILITA' + Immediato e coinvolgente	90
DATA EAST Grazie a Console Generation	91

90

ROLLIN THUNDE

GIOCATORI	2
LIVELLI	11
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

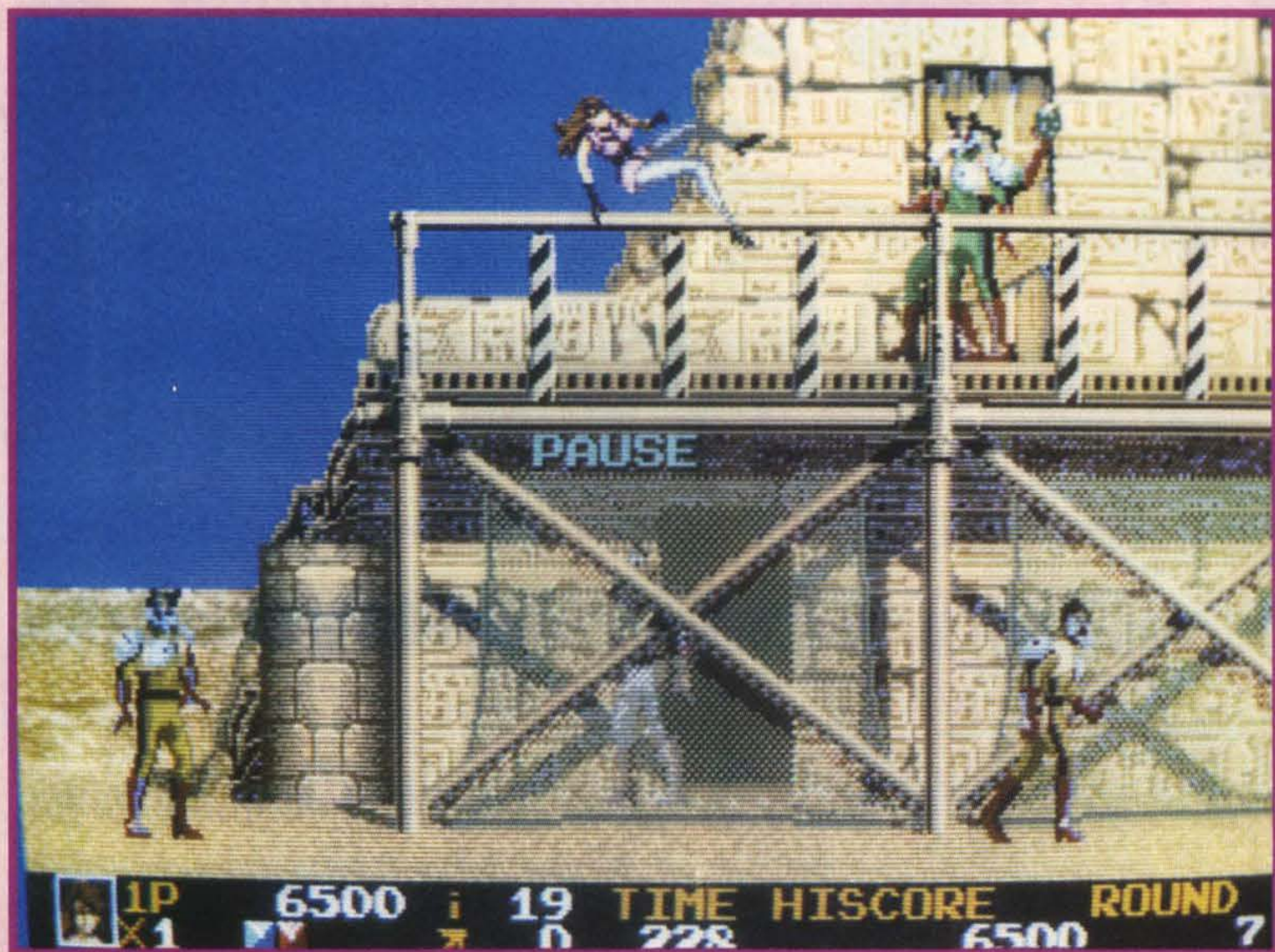
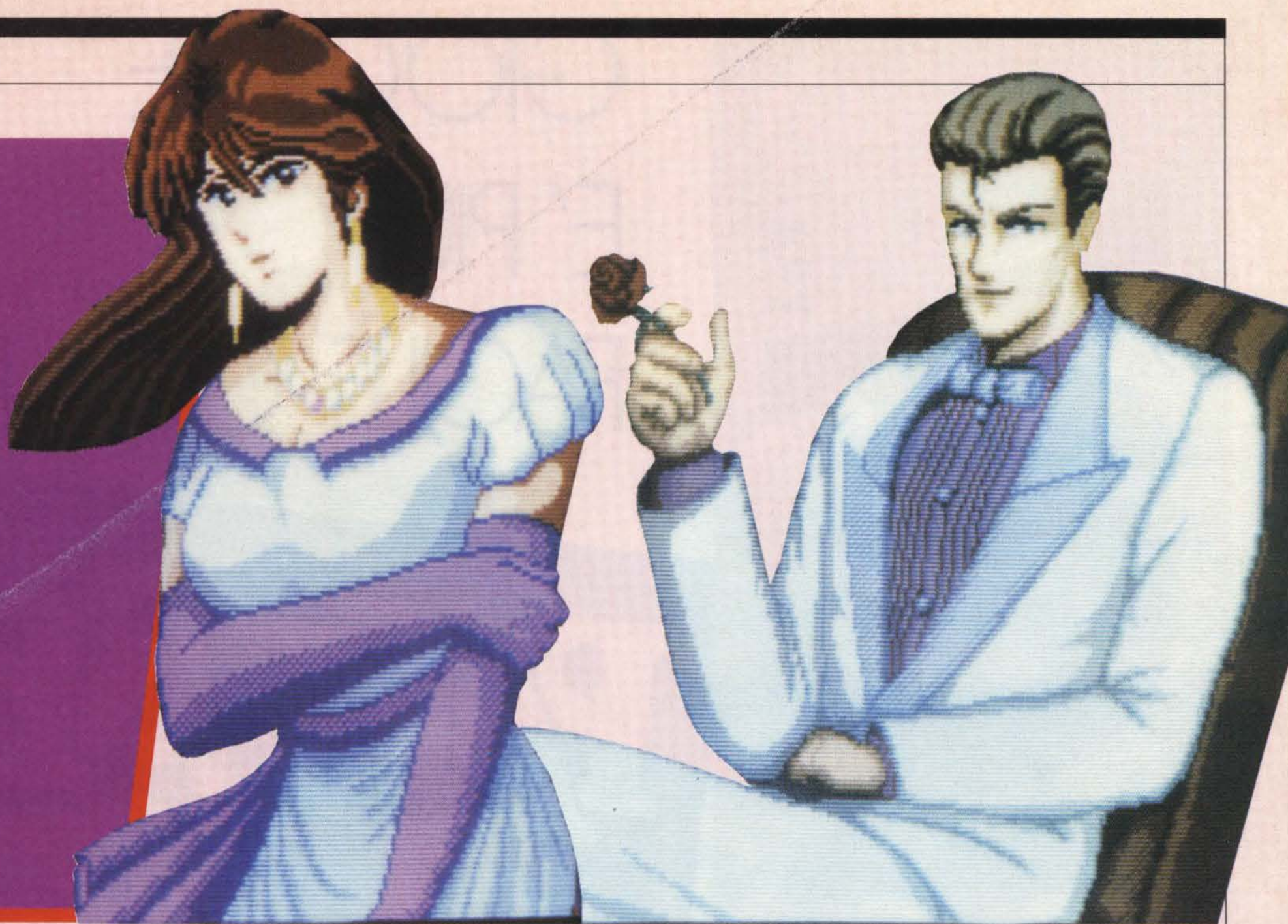
Chi di voi non ha mai sognato di assumere il ruolo di un agente segreto coinvolto in missioni di spionaggio? Credo tutti, o quasi lo abbiano desiderato, e ora il sogno diventa realtà.

Rolling Thunder II, non è altro che il seguito, o forse è meglio parlare di rifacimento, di un titolo presente sul mercato di Amiga e ST da diverso tempo; in questa nuova visione del gioco, impersonate un'affascinante ragazza e/o il suo altrettanto interessante compagno in una missione per salvare il mondo da un destino di morte minacciato dal tipico professore che non sentitosi capito dalle autorità decide di scatenare il finimondo!
Il dottor Kabroschi, dopo essersi costruito un piccolo Impero criminale elabora un piano di distruzione delle città più importanti del mondo con l'ausilio di un potente satellite ad impulsi laser.
Il governo del vostro paese prende subito in considerazione la situazione cercando di guadagnare tempo con delle soluzioni alternative che possano trarre in inganno il professore e nel frattempo chiama due agenti segreti il cui compito ovviamente è quello di impedire la fine del mondo: i loro nomi in codice sono Leila e Albatross.
L'uno o l'altro, o insieme, dovranno raggiungere la base segreta dell'organizzazione terroristica situata in un punto ben nascosto in una regione sperduta della Terra; le zone da attraversare sono numerose, ognuna delle quali presenta vari tipi di fondali.

Come osi attaccarmi? Non vedi che sono una signora? Allora beccati 'sta missilata nelle beep!

Evitando gli uccelli la nostra eroina zompetta allegramente sulla testa di dei egizi.

Ecco i nostri eroi che si muovono in concerto sui due differenti piani dell'esistenza umana.

Il primo luogo che attraverserete è costituito da una zona di villeggiatura alle isole tropicali, appena sbarcati verrete subito raggiunti da decine di loschi individui intenzionati a sbarazzarsi di voi.
Per fortuna la vostra prepara-

Per la serie "Dalla padella nella brace" presentiamo Leila che si lancia al piano inferiore ove l'attendono ben tre ceffi decisi a sopprimerla.

zione per affrontare queste situazioni è ottima, e perciò siete in grado di cavarvela con salti agili, capriole, e l'inseparabile pistola automatica.
Dopo aver raggiunto il termine dello stage avrete a che fare un alquanto robusto androide che vi sbarra la strada, se riuscirete a capire in breve tempo come disintegrarlo passerete poi al seguente livello acquisendo così le informazioni sul satellite custodite all'interno di una villa.
Dopo aver esplorato ogni parte dell'abitazione è necessario arrivare in diverse parti del mondo per poter scovare il luogo in cui viene tenuto nascosto l'armamentario del satellite e dove si trova anche Kabroschi; una volta trovato il laboratorio dovrete essere più pronti che mai per la battaglia finale! E non crediate sia cosa facile...

Quando si gioca insieme, e uno dei due muore, l'altro deve proseguire sino a quando non raggiunge il luogo in cui il computer ha deciso di far riprendere il gioco al personaggio infortunato prima; questo particolare aggiunge un tocco di classe alla giocabilità che pur trattandosi di un gioco difficile, è buona.

L'agilità non è un'opinione, mentre la fisica potrebbe sembrarlo, considerati i balzi dei nostri due eroi!

Ogni livello presenta porte in cui sono contenute icone come armi, proiettili, e bonus energia o tempo.
Benché all'inizio si dimostri un gioco non molto interessante, col passare del tempo (circa dieci minuti, ehm!) l'interesse salirà alle stelle; l'azione è parecchio coinvolgente e man mano che ci si inoltra nella missione verrete presi sempre di più dal desiderio di completarlo; e non crediate che una volta concluso sia finita la missione!!! (Parola di redattore, ndGabry)

Gabriele Pasquali

MEGA DRIVE

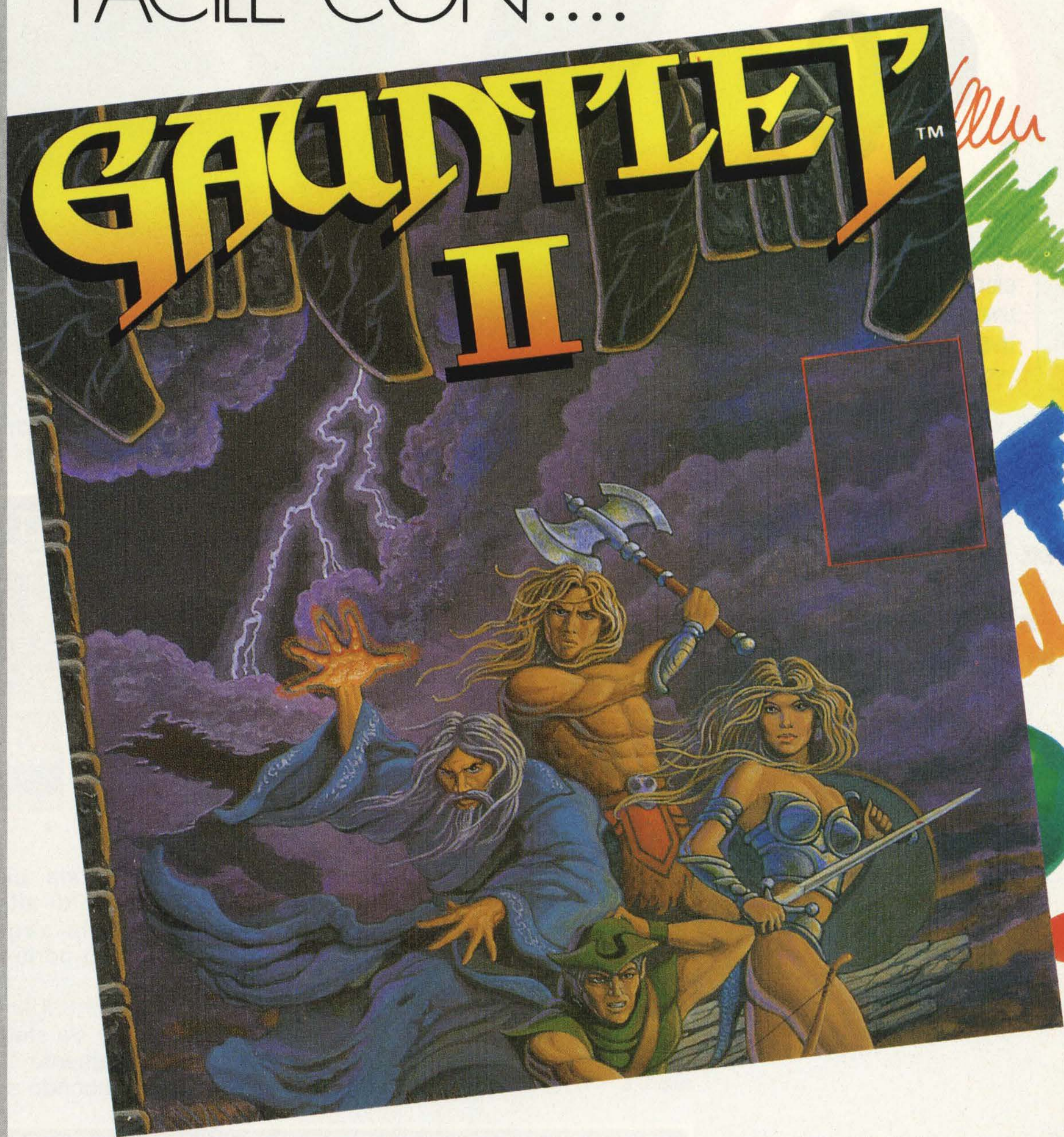
GRAFICA + I fondali sono disegnati bene + Buona animazione dei personaggi	82
SONORO + Colonne sonore carine + Buoni effetti sonori	80
GIOCABILITA' + Difficile, coinvolgente e bello! - Non eccessivamente vario	90
NAMCOT Grazie a Console Generation	90

PAPERBOY™

Hai il compito di consegnare i giornali agli abitanti del tuo quartiere. E non è cosa da poco! Controlla la tua velocissima BMX e sopravvivi, durante il tuo giro, a mille insidie: cani rabbiosi, skate-boards impazziti, tricicli e danzatori di breakdance. Rompi le finestre, rovescia i bidoni della spazzatura... tutto ti servirà a fare punti!

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

La Telenet sta per diventare una delle mie software house preferite, indovinate un po' perché?

Ma è ovvio, perché la T. è la casa produttrice della saga di Valis! Wow, una delle mie serie preferite! Ma che cos'è Valis? Un piatto tropicaleggiante che si serve a pranzo ai ballerini nani? Una nuova moto della Honda? No, niente di tutto questo. La domanda più appropriata è chi è Valis. Dunque, non so proprio da dove cominciare, forse dalle doti spirituali ed intellettive, ma penso che la cosa non vi interesserebbe molto, quindi passiamo ad altro: Valis non è altro che una bellissima, orientaleggiante stangona, già protagonista di altri episodi della saga (che appunto porta il suo nome).
Mi sembra che il primo episodio sia stato sviluppato esclusivamente su Master System, il secondo su PC Engine, il terzo (che mi ha sempre fatto impazzire, NdD) su Mega Drive e l'ultimo, quello di cui ci occuperemo, su CD ancora per il PC Engine.

Non c'è più rispetto per nulla! Anche nelle chiese si fa a botte ora!

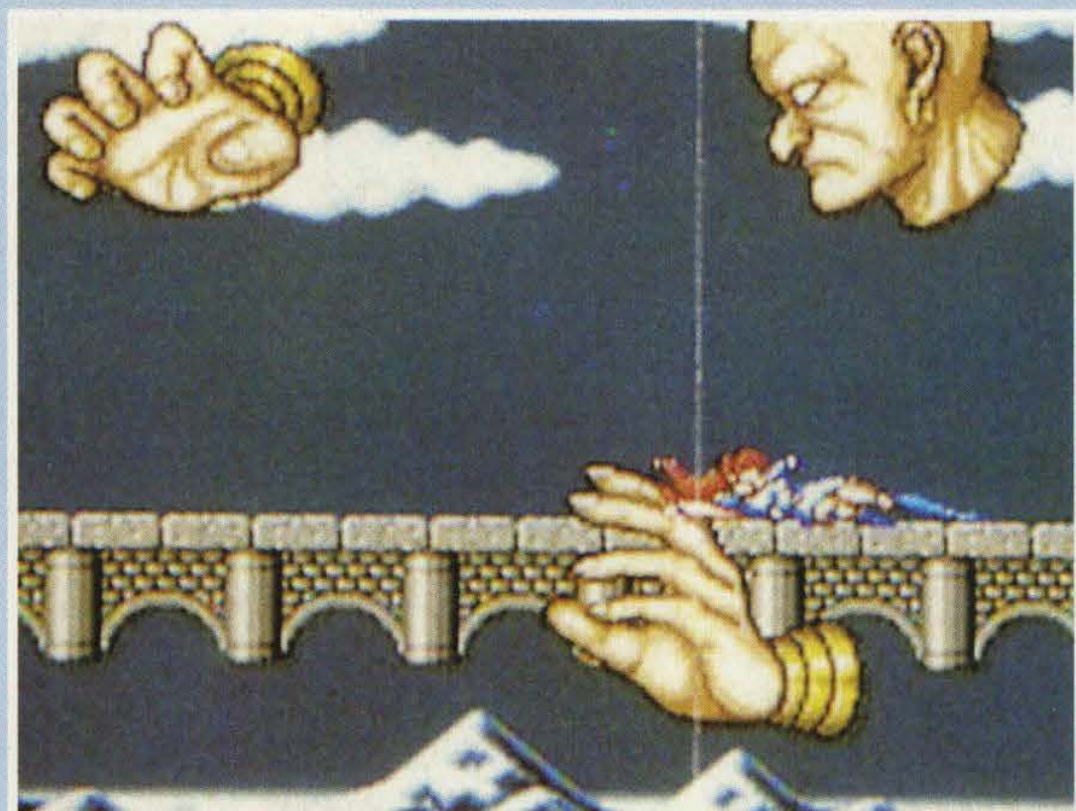
Foto di famiglia del gruppo dei tre salvatori.

Dimenticavamo l'istantanea della crocifissa da salvare...

Prendete un po' a spadate un tipo che vi attacca a cavallo di una tigre con i denti a sciabola, e poi venitemi a parlare di quanto è duro il vostro lavoro rispetto a quello del recensore!

Come le precedenti versioni V. IV sarà un gioco in stile "Rastan", con l'aggiunta di bellissime schermate di intermezzo. Questa volta i pro-

...LIS IV

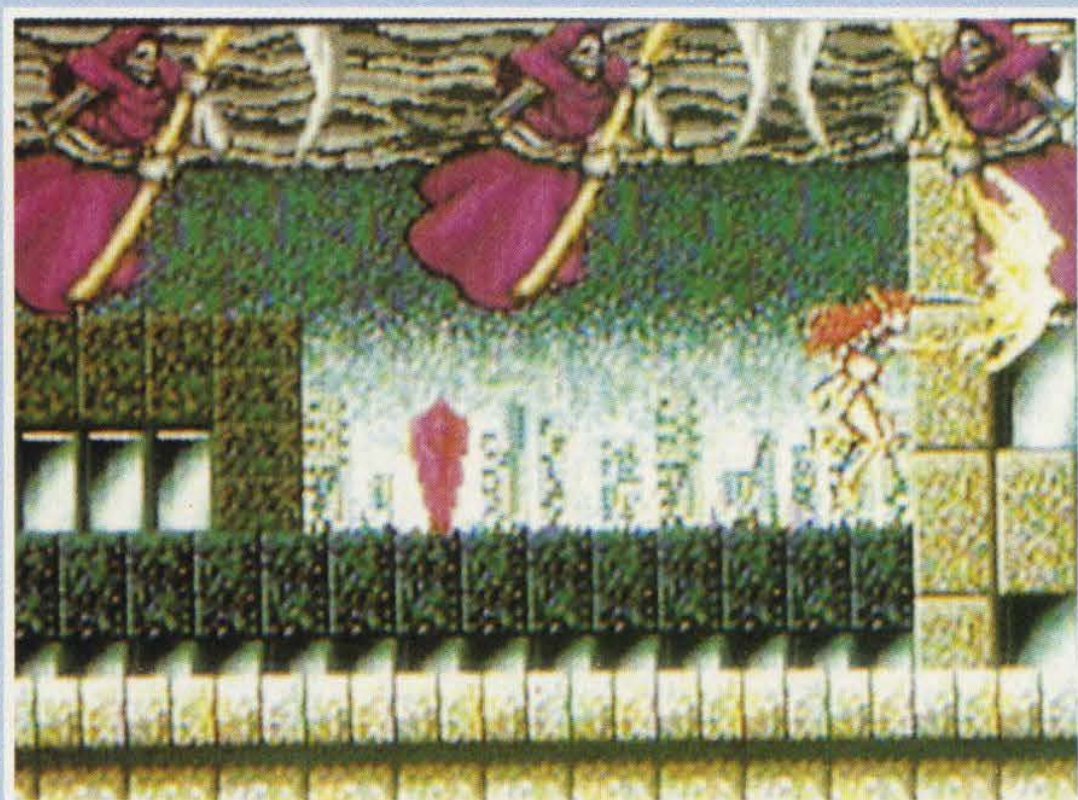
grammatori hanno fatto le cose in grande, potendo disporre di un supporto così pratico com'è il CD, e troverete anche

Dove passa Mastro Lindo che dolore che tu senti, che tu senti...

un sonoro strepitoso e il parlato.

I cattivi non muoiono mai, e dopo un periodo di tranquillità sono ritornati sulla Terra per rifarsi dall'ultima sconfitta.

Non chiedetemi la trama particolareggiata, perché non saprei proprio cosa dirvi, le istruzioni ed il parlato durante il gioco sono rigorosamente in Giapponese, e, dal momento che io non lo conosco (almeno per ora, prima o poi vi prometto che lo studierò!), non saprei proprio che pesci pigliare!

Da quello che sono riuscito a capire Valis è stata rapita dai cattivi e voi impersonate delle sue amiche, disposte a tutto per salvarla.

Durante il gioco voi potrete "intercambiare" i personaggi ed usare quello più utile in quella situazione: all'inizio partirete solo con due personaggi, due ragazze, la prima con uno sparo molto potente, la seconda con un'elevazione non indifferente, ma, man mano che procederete nel gioco, potrete usarne altri che incontrerete in seguito. Uno di questi è uno gigante completamente corazzato, che vi tornerà molto utile quando dovrete passare su punte o cose del genere.

Quello di prima era probabilmente il bambino di queste signore qui, che si sono arrabbiate perché l'ho picchiato.

Lo schema di gioco è il solito della saga Valis, molto rassomigliante, come ho già detto, a quello di Rastan, in cui dovete muovere il vostro personaggio in lungo e in largo fino al termine dello schermo. Non c'è un percorso preciso, l'importante è che riusciate ad arrivare al termine.

Alla fine di ogni quadro troverete, come di consueto, un bel bestio, che non vedrà l'ora di inserirvi nel suo menù per la cena.

Valis IV è veramente il miglior episodio di tutta la saga, se avete giocato a V. II sul PC Engine o a V. III su Mega Drive e possedete un CD-ROM per il piccolo gioiellino di casa NEC, non dovete proprio lasciarvi scappare questo titolo.

Per quanto riguarda il sonoro evito i miei commenti da esaltato, bisogna infatti ricordarsi che ci troviamo di fronte ad un gioco su CD, la grafica è bellissima nelle scene anima-

Il signore sulla sinistra è quello molto corazzato di cui si parlava prima...

te, un po' meno durante il gioco, ma resta sempre su buoni livelli, la giocabilità è elevata. Seguite il mio consiglio e non sarete delusi.

Dave IV

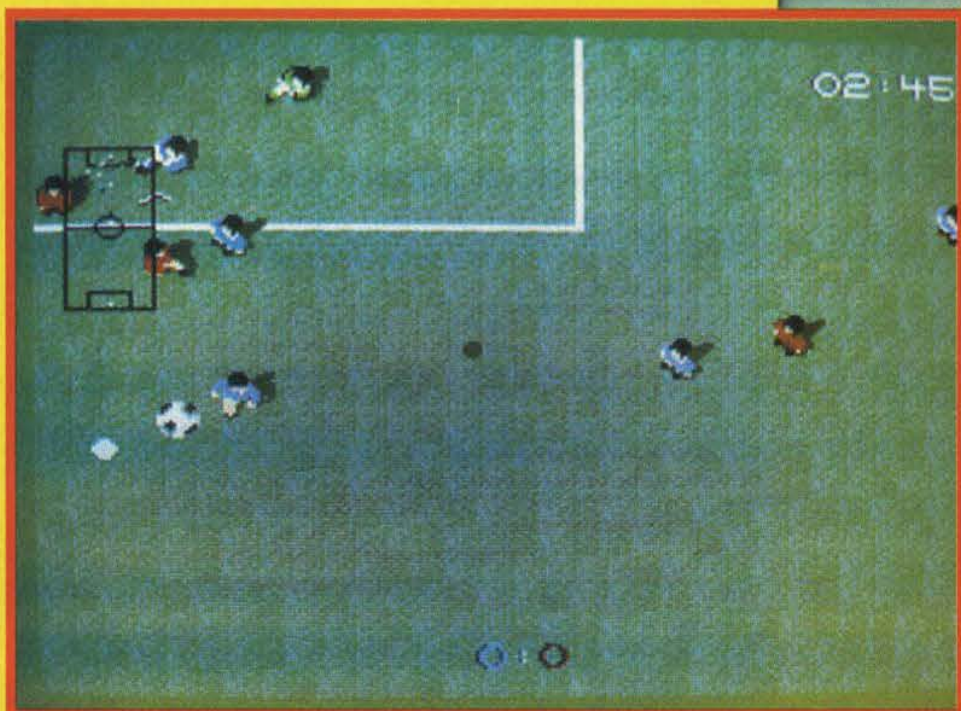
PC ENGINE

GRAFICA + Ottime le scene animate + Buona la grafica durante il gioco	**89**
SONORO + Il CD è il miglior supporto per le musiche	**91**
GIOCABILITA' + Un titolo così allettante non potrà non attirarvi + Il livello di difficoltà è ben equilibrato	**90**
TELENET Grazie a Console Generation	**90**

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

SUPER KICK OFF

E' uscito un nuovo gioco sportivo che forse qualcuno conosce già. La versione per computer Amiga (per i consolemaniaci scusate il paragone, sono conscio della vostra repellenza per queste macchine superate) ha riscosso un successo appena sbalorditivo, ma cosa dico sbalorditivo... ultrafantastico. La Anco riuscirà a conquistare anche le console?

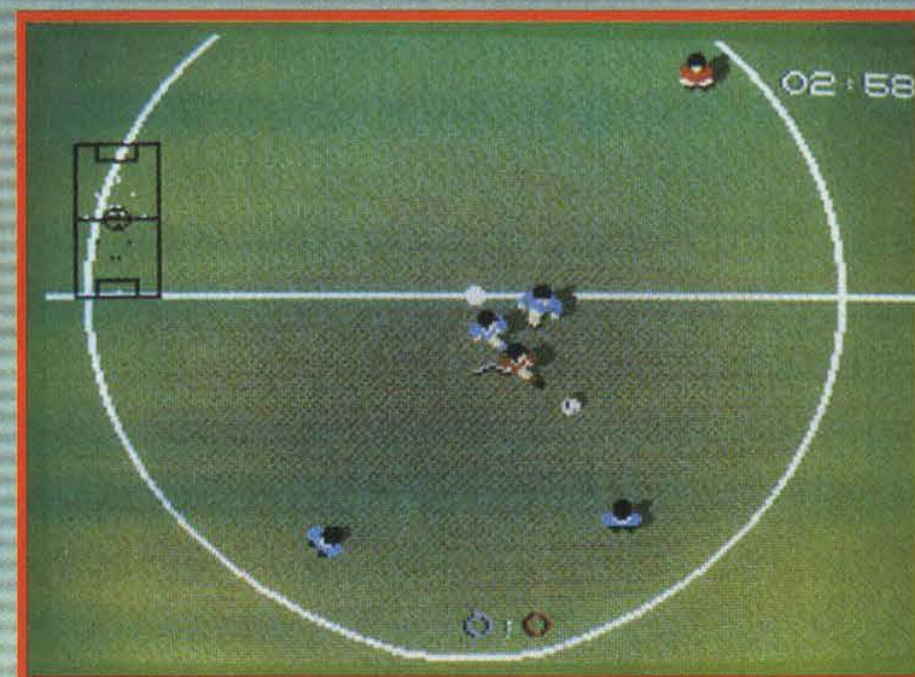
Partiamo scendendo lungo la linea laterale del campo...

Non sono sicuro che tutti gli italiani siano molto fieri del comportamento dei nostri azzurri in campo internazionale. In effetti oggi non ho ancora la certezza di vedere gli europei di calcio svedesi solo da spettatore (preciso per le poche decine di lettori non amanti di questo sport che l'Italia non è purtroppo riuscita a qualificarsi per questa manifestazione) visto che a causa del disfacimento dell'Unione Sovietica esiste una remota possibilità che l'Italia venga ripescata e dunque vi partecipi causa rinuncia di questa, oramai exnazione. In ogni caso i possessori del Sega Master System, e in un futuro molto prossimo tutti i proprietari di console, hanno la possibilità di giocare il campionato europeo con il mitico Kick-Off.

Una domanda: quante cartucce conoscete che hanno la possibilità di utilizzare il linguaggio italiano? Poche vero? Forse nessuna. Super Kick-Off lo fa.

Il gioco ha molte opzioni: allenamento, partita singola, campionato e coppa nazionale e internazionale; in aggiunta possiamo trovare le classiche opzioni di scelta del campo, maglie, arbitri, velocità del gioco (opzione molto utile per imparare con velocità al 50% o al 25%), durata di una partita, vento, tempi supplementari, effetto. Dopo aver effettuato tutte le nostre preferenze siamo pronti per il gioco.

Appena prima di iniziare la partita abbiamo (ancora?) la possibilità di scegliere i giocatori da schierare fra una rosa di 21 elementi e, quindi, la tattica da utilizzare (consiglio la 4-2-4: è quella schierata meglio in campo).

L'impressione primordiale del grande gioco (ma in fondo ce lo aspettavamo), la giocabilità è ottima (e anche questo lo sapevamo), il pallone non è attaccato ai piedi al contrario di tutti gli altri giochi di calcio (non mi ripeto), ma cosa succede? Rallenta? Si questo calcio ha tutti i pregi possibili ma purtroppo quando gli sprite sullo schermo sono molti abbiamo un chiaro rallentamento del programma. Non è mia intenzione criticare Super Kick-Off anzi vedo già un proseguimen-

... e non riusciamo a concludere nulla. In ogni caso all'inizio della ripresa stiamo ancora zero a zero.

to di nome Mega Kick-Off II visto che purtroppo per la Anco sulle console non si può guadagnare sui data-disk...
Durante il gioco ho trovato una discreta difficoltà a segnare un goal (un grazie alla longevità) e non sono riuscito a trovare il solito tiro che il portiere non può mai parare (un classico difetto di molti giochi di calcio di ogni formato).
La grafica è ottima, e il gioco prevede falli (con tanto di ammonizioni o espulsioni per i "Renica" del caso), punizioni, rigori ecc..

Per quanto riguarda il portiere, viene controllato dal computer quasi sempre, ad eccezione nelle rimesse laterali e nei rigori; ho notato però che può essere influenzato il suo rendimento se lo aiutiamo con il joypad rivolgendo quest'ultimo verso la palla.
L'ultimo commento lo dedico all'opzione per simulare un campionato: una partita deve durare almeno 4 minuti simulati equivalenti a circa 6 normali, il torneo conta 8 squadre che devono incontrarsi in due partite (andata e ritorno); sono perciò 14 x 6 = 84 minuti effettivi di gioco ai quali dobbiamo sottoporci per portare a termine un campionato, senza contare le pause per le altre partite o la scelta dei nostri giocatori di volta in volta; e se siamo in due? (e se poi invitiamo un paio di amici, la ragazza, il ragazzo, la mamma, il gatto? NdAlex) i minuti diventano davvero troppi non credete? Tutto questo per dirvi che manca un sistema di salvataggio ma forse è il caso di perdonare i programmatori per questo, persino noi a volte sbagliamo.

Massimiliano
Pescatori

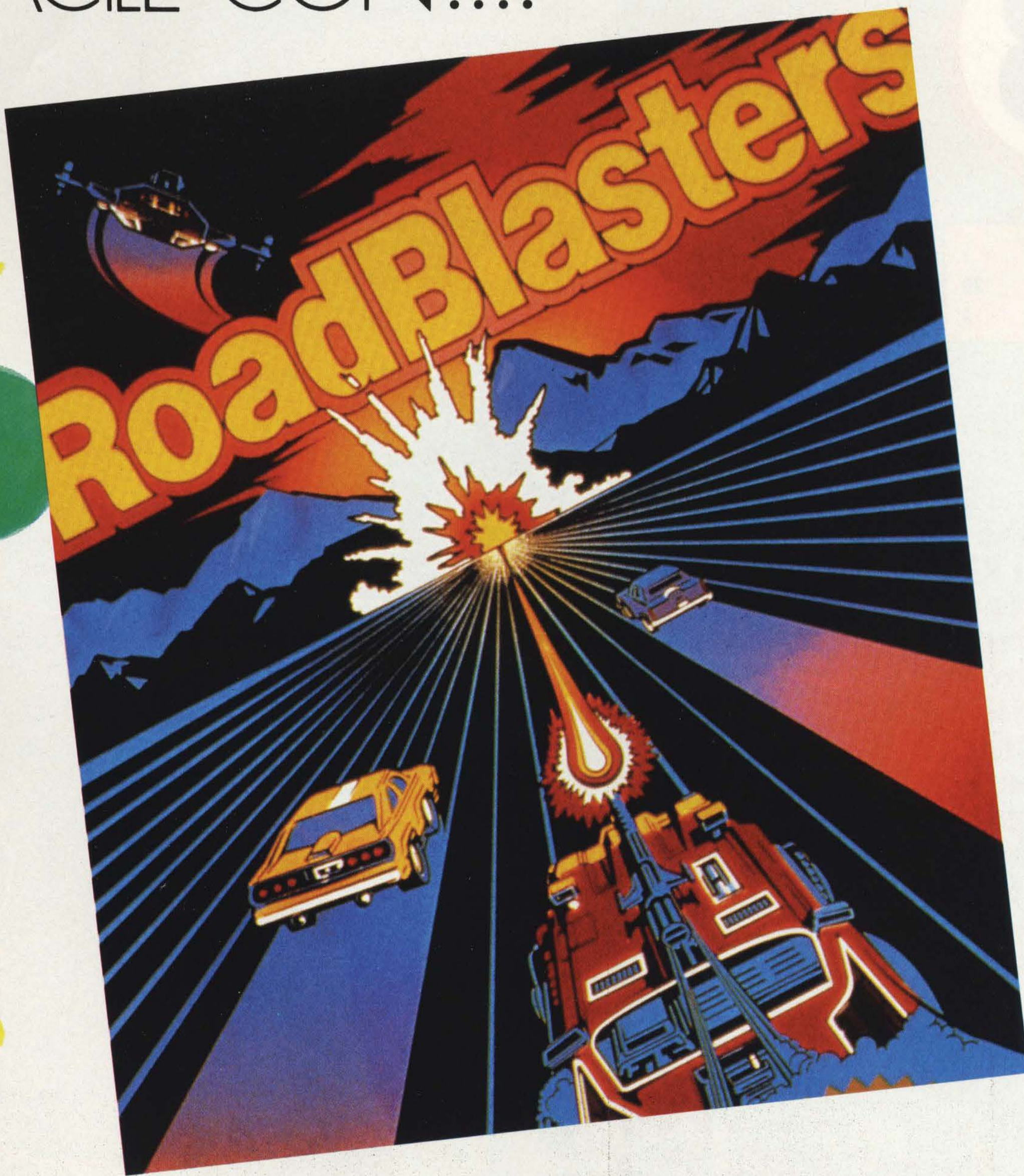
Decisamente una bella serie di opzioni, no?

Chi mettiamo dove e, cosa molto importante, come?

L'incontro clou dedicato ai tifosi del Milan!

MASTER SYSTEM

GRAFICA + Ben curata e dettagliata + Sprite non troppo piccoli	**96**
SONORO + Quello che basta	**90**
GIOCABILITA' + Non difficile il controllo - Rallentamenti	**95**
ANCO	**94**

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
TAITO
THE NEWZEALAND STORY
ocean
TOYS
LEADER
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
RoadBlasters
Nel futuro la sola legge è la sopravvivenza: mettiti al volante di un'automobile super-equipaggiata e fatti strada fra gli ostacoli più diversi: bombe, mine, missili. E non dimenticare i tuoi agguerriti avversari, a loro volta al comando di mezzi altrettanto devastanti!
MINDSCAPE INC
TOYS
LEADER
ROADBLASTERS COPYRIGHT © 1989, 1986 TENGEN. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO MINDSCAPE INC.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
CADARIO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

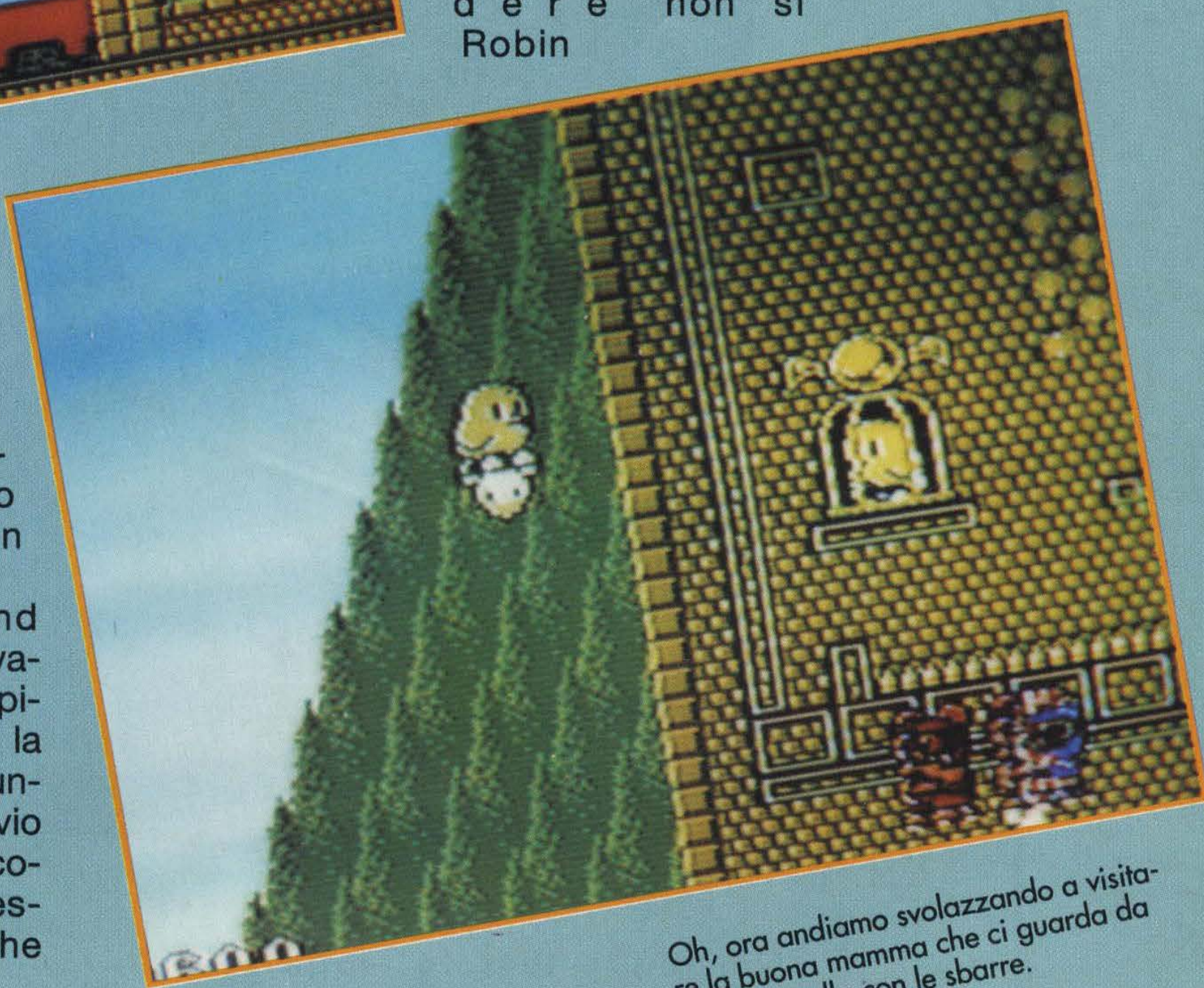
83

GIOCATORI	1
LIVELLI	20
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Finalmente anche sul NES arrivano i Kiwi. BUONI! Direte voi, ma per dovere di cronaca vi dirò che non si tratta dei gustosissimi frutti piemontesi, ma bensì di giallissimi pulcini ammaestrati che non vi consiglio di assaggiare nemmeno cucinati al forno!

Insomma, al nostro povero Kiwi hanno rapito la mamma! Infami, prendersela così con una povera bestiolina! Ma non solo lei; la vecchia balena Walrus si è rapita tutta la famiglia, così si è garantita il pasto per tutto l'inverno. Ma il grande e grosso cetaceo cattivone non si è accorto che nella confusione è scappato un kiwi piccolo piccolo, e sarà proprio lui, con il vostro aiuto, a correre in lungo e in largo per il mondo in cerca dei suoi simili.
Lo scopo di New Zealand Story è quindi quello di salvare in ogni schermo il kiwi rapito cercando di raggiungere la gabbietta nascosta in un punto preciso del labirinto. Ovvio che la vostra caccia sarà costellata da insidiosissimi esseri più o meno volanti che tenteranno di porre fine alla vostra ricerca, ma dopo essere stati al mare con il club Mediterraneé passando il tempo a tirare con l'arco ed essere da poco andati a vedere Robin Hood al cinema, avete acquisito una certa destrezza con l'arco e le frecce, armi utili a debellare gli avversari che certo non si

Avete mai visto un Kiwi osservare con calma una potenziale carica di nemici che arriva in scivolata da una capanna? Ora sì!

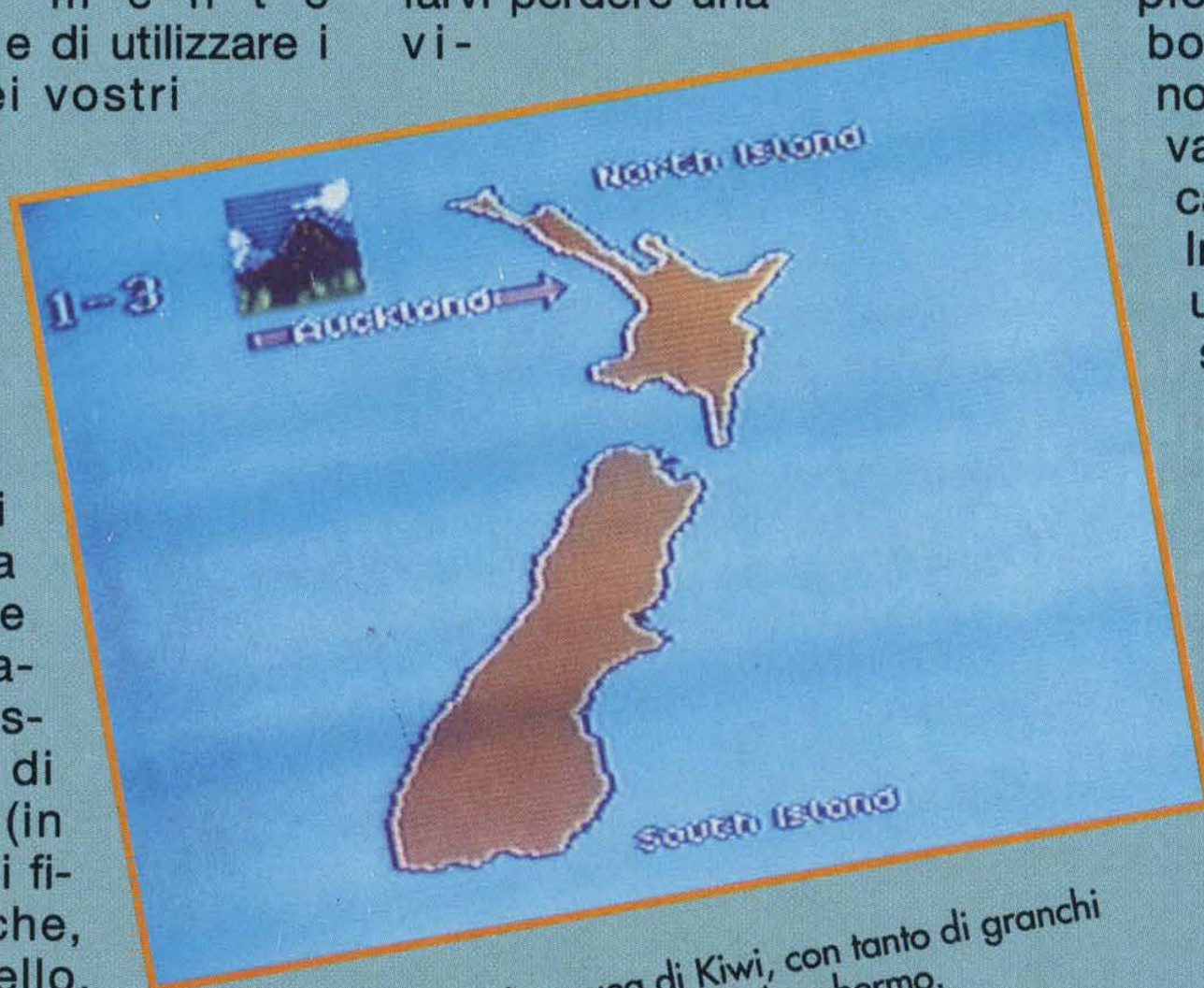
Ecco uno dei valorosissimi Kiwi mentre sovrasta due "innocenti" e "innocue" chiocciole. Provate ad andare a trovarle!

Oh, ora andiamo svolazzando a visitare la buona mamma che ci guarda da una finestrella con le sbarre.

NEW ZEALAN

sarebbero mai aspettati da un kiwi una tale abilità.
Così, tirando frecce e lanciando le bombe che di tanto in tanto i nemici uccisi lasciano cadere (ma ci sono un sacco di altri bonus da scoprire, a partire dalle pillole che donano l'invulnerabilità) passerete da un livello all'altro senza troppa fatica, all'inizio, e molta fatica, dopo.
Oltre a questo, sappiate anche che avete un certo periodo di tempo per concludere ogni livello, superato il quale perderete una vita, e sappiate inoltre che il vostro amato Tiki (questo il nome dell'eroico kiwi) non è in grado di compiere due azioni fondamentali: stare sott'acqua e volare.
Siccome per raggiungere i vostri fratelli dovrete passare per piscine e volare per montagne, non dimenticate di prendere qualche boccata d'aria quando vi trovate forzatamente sott'acqua e di utilizzare i palloncini dei vostri nemici per raggiungere quote altrimenti impossibili per voi.
Il percorso è diviso in sezioni di 4 livelli ciascuna alla fine della quale troverete il famoso e attesissimo mostro di fine livello (in questo caso di fine sezione) che, nel primo livello, consiste in una balena di cristallo che deve essere distrutta. Per poter riuscire in quest'impresa non semplicissima dovrete prima evitare tutti i fiocchi di neve che vi lancia (dev'essere neve molto pesante, visto che se vi colpisce riesce a farvi perdere una vita) e poi dovrete entrare nella sua bella panciona. Una volta rinchiusi nel ventre del cetaceo dovrete evitare le gocce d'acqua che si staccano dall'alto (anche in questo caso si tratta probabilmente di acqua corrosiva: la famosa pioggia acida) e colpire la bocca della balena finché non riuscirete a uscire nuovamente e a frantumare il cattivone.
Insomma, fra una freccia e un palloncino riuscirete a superare tutti i livelli, coinvolti in un'animazione fluida, un'atmosfera molto divertente, una musichetta carina e, forse, pochi colori, ma molto decisi.
Morale: se vi piacciono i kiwi fateci un pensierino, altrimenti... mangiateli lo stesso!

Stefano Gallarini

Ahi ahi ahi, sembra proprio che stiano per arrivare i guai!

Strano ma vero, la Nuova Zelanda, che si trova agli antipodi dell'Italia sulla Terra, ha anche la forma di uno stivale rovesciato. Curioso, non trovate?

Versione subacquea di Kiwi, con tanto di granchi che si muovono in giro per lo schermo.

ND STORY

NES		
GRAFICA	+ Bene animata - Pochi colori	85
SONORO	+ Musichette simpatiche + Effetti spiritosi	80
GIOCABILITA'	+ Si impara subito - Qualche problema per volare	79
TAITO		83

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	6 Campagne
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Certo che vedere l'orizzonte in soggettiva dall'esterno dell'aereo è un po' impressionante, non trovate?

F22

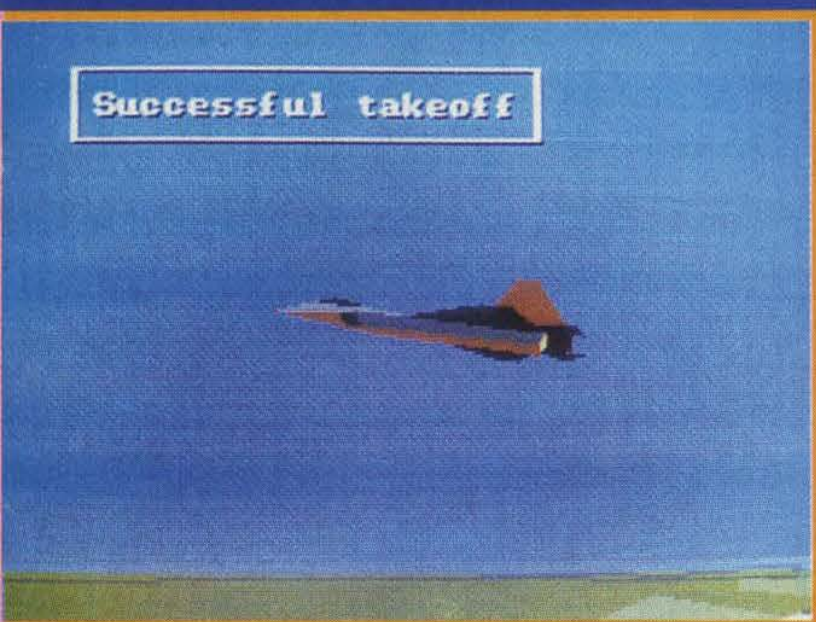
Ultime notizie: "Ucciso in circostanze misteriose famoso programmatore di console per la Electronic Arts, tra i suoi ultimi lavori F22 Interceptor! Decisamente inconsuete le modalità del delitto: strangolato con il cavetto di un joypad..."

Queste almeno sono state le mie intenzioni alla notizia di un simulatore vero e proprio per Mega Drive e di chiunque provi a leggere il manuale di istruzioni prima di giocare. Se li contate vi troverete con almeno una quindicina di comandi e svariate decine tra opzioni varie, senza contare i vari strumenti sulla console del vostro aereo che in certi momenti assomiglia a un alberello di natale impazzito.
Ma, incredibile, nonostante tutto ciò è giocabilissimo oltre che immediato, in cinque minuti siete già in volo, sono sufficienti tre pulsanti per le funzioni fondamentali di mitragliatrice, missili e afterburner, mentre per le altre potete per le prime volte entrare nel menù principale che, mettendo il gioco in pausa, vi permette di scegliere con tutta calma quasi tutte le opzioni e i comandi possibili. Per una maggiore pratica con i comandi essenziali dell'aereo, inoltre, le prime missioni, specie al livello di difficoltà minore, sono poco più che un esercizio formale delle varie armi e dei comandi dell'F22, e la difficolta di quelle che seguono aumenta in concerto con la padronanza di controllo del giocatore rendendo veramente minimi i problemi in questo senso.

I Controlli

Ci sono quattro campagne di trenta missioni l'una più la possibilità di creare missioni personalizzate o il duello aereo con i migliori piloti. L'armamento è automatico a seconda della missione e comprende Maverick, Tow e altri missili aria-terra da guidare con il joypad verso l'obbiettivo, diversi tipi di aria-aria "fire and forget", mitragliatrici ed esche per i missili, tutti selezionabili direttamente o con calma tramite l'apposito menù.

"...F-22 cleared for takeoff... Roger!"

INTERCEPTOR

Ogni volta che decollate con successo vi viene detto. Come se uno non se ne accorgesse quando si schianta!

La console dell'aereo è moderatamente complessa, ma tutte le informazioni necessarie le trovate anche nel display HUD, di lettura molto più immediata. Ci sono naturalmente anche diverse visuali, dalla cabina, a pieno schermo o dalla coda dell'F22 (rispettivamente per le missioni generiche, di duello aereo o di bombardamento) oltre a un paio di esterne.
Altre opzioni comprendono la possibilità di controllare l'aereo come un'automobile, sterzando a destra e sinistra (che rende tra l'altro il gioco molto simile ad uno shoot 'em up vettoriale, un vero orrore per i puristi delle simulazioni), di personalizzare il gioco controllando l'aggressività del nemico, velocità della simulazione e di risposta dei controlli, etc. e di salvare la partita tramite password, oltre alla solita sezione trucchi & ricatti comprendente facilitazioni di puntamento e aggancio obbiettivi, armamenti infiniti, terreno corredato di set di materassi su cui l'aereo rimbalza dolcemente o, molto più semplicemente l'invincibilità (questo è ciò che chiamo essere sportivi! NdAlex).

Scegliamo un po' di armi: un paio di Sidewinder, quattro amraam, una manciata di Maverick e un etto di mozzarella. Grazie siura Pina!

Concludendo

L'aspetto è quello dei simulatori che si vedono su macchine come PC o Amiga, la grafica vettoriale è ben dettagliata (spettacolare in particolare la visuale dalla coda dell'F22) ma è soprattutto fluida come può esserlo solo su una macchina a 16 bit, anche quando ci sono diversi poligoni in movimento per lo schermo i rallentamenti non sono evidenti. Come ci si poteva attendere l'aspetto simulativo del gioco è stato in gran parte sacrificato alla semplicità di utilizzo, il controllo dell'aereo è estremamente lineare, basta tirare la cloche senza troppi riguardi e sono abbastanza vani in questo senso tentativi di realismo come il black out per le eccessive accelerazioni, il risultato è qualcosa più vicino a uno shoot 'em up che a un simulatore (in particolare se si abbandona la cloche per il volante), molto di più del già giocosissimo F-15.
Una volta accettata l'idea che si tratta di un mezzo shoot 'em up, il gioco è divertente.
I tempi morti sono ridotti al minimo, si viene trasportati automaticamente sul teatro dei combattimenti, il computer pensa a fornire qualche bella sequenza ogni tanto, come al decollo. Le missioni comprendono duelli aerei e bombardamenti terrestri, con i missili da guidare sull'obbiettivo via joypad ma spesso si utilizzano con profitto anche le mitragliatrici, e ancora rifornimenti in volo. A dire il vero colpire il nemico mi è sembrato fin troppo facile, nel gioco i Mig cadono come i redattori intorno ad Alex dopo il solito pranzo a würstel e crauti, ma è tutta questione di regolare il livello di difficoltà e i livelli più avanzati diventano impegnativi.
L'unico piccolo difetto di F22 è forse proprio la sua semplicità di utilizzo, senza dover imparare a controllare l'aereo le missioni diventano dopo qualche tempo quasi ripetitive nel loro susseguirsi di ondate nemiche, merito e demerito anche di un sistema di controllo che, non mi stancherò di ripeterlo, è estremamente razionale; e se lo proponessimo all'Aeronautica Militare al posto di quelle vecchie e stupide cloche?
Ultime notizie! Redazione di videogiochi rasa al suolo da bombardamenti aerei. I piloti tacciono, l'aeronautica parla di cedimenti strutturali e di cattive condizioni meteorologiche...

Stefano Giorgi

E ora, con somma cattiveria, vado a finire con un paio di colpi di cannoncino il pilota che si è lanciato con il paracadute.

Bisogna fermare un pazzo che si sta dirigendo verso gli States al comando di un aereo. Non male come missioncina!

MEGA DRIVE

GRAFICA + Gli oggetti non sono moltissimi ma veloci + Diverse visuali danno all'occhio la sua parte	92
SONORO - Su Mega Drive si è sentito di meglio ma le musiche non sono comunque invadenti e possono essere escluse	82
GIOCABILITA' + Subito giocabilissimo e divertentissimo - 120 missioni forse un po' troppo simili	91
ELECTRONIC ARTS Grazie a Console Generation	89

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Quello in basso a destra siete voi, mentre chi compare nell'altra finestra è (evidentemente) la persona con cui state parlando.

SPELLCASTER

Kane Tensen il guerriero deve fare luce su un atroce strage avvenuta in un tempio di vecchi santoni senza alcun apparente motivo; si dice che un potente demone voglia scendere sulla terra e che loro sapessero cose che non dovevano scoprire!

Sei stato cresciuto da un vecchio saggio per 19 anni, non ti era mai stato detto nulla sulle tue origini, ma ora è venuto il momento (guardati allo specchio! NdAlex); Daikak si stava preparando all'avvento del Dio Serpente sulla Terra e per fare ciò ti ha istruito in particolari tecniche di arti marziali che ti permettono di affrontare le forze dell'oscurità; come se non bastasse i tuoi genitori sono stati straziati da un essere del maligno, dal momento che frequentavano proprio quel tempio, per cui la tua missione ha un duplice scopo e la rabbia che è nata in te ti aiuterà a vincere la dura battaglia.
SpellCaster è un gioco che a prima vista sembra un titolo particolarmente ripetitivo, questo è dovuto al fatto che i primi livelli si svolgono tutti nella foresta dove si trovava il tempio, però (come dimostrano le foto), gli sfondi sono destinati a cambiare radicalmente migliorando sempre più a mano a mano che si prosegue nell'avventura; lo stesso si può dire dell'azione e dei quesiti a cui sarete sottoposti per giungere alla conclusione del gioco.
SpellCaster è decisamente lineare ma ciò non vuol dire che sia facile da risolvere, anzi non mi ha dato non poche noie e a volte sono rimasto bloccato per parecchio tempo in alcuni punti apparentemente invalicabili; comunque sia una volta finito si prova una grande soddisfazione (la schermata finale è davvero spettacolare! ndG).
Il viaggio inizia dal tempio di Summit dove il vecchio saggio vi istruisce su come raggiungere le rovine del tempio devastato dalle fiamme; una volta giuntivi un guerriero morente vi racconta di strane armi guidate da esseri solo apparentemente umani, alcuni dei quali volavano su strani velivoli, altri ancora sparavano "fulmini", etc.
A questo punto tornate da Daikak pieni di

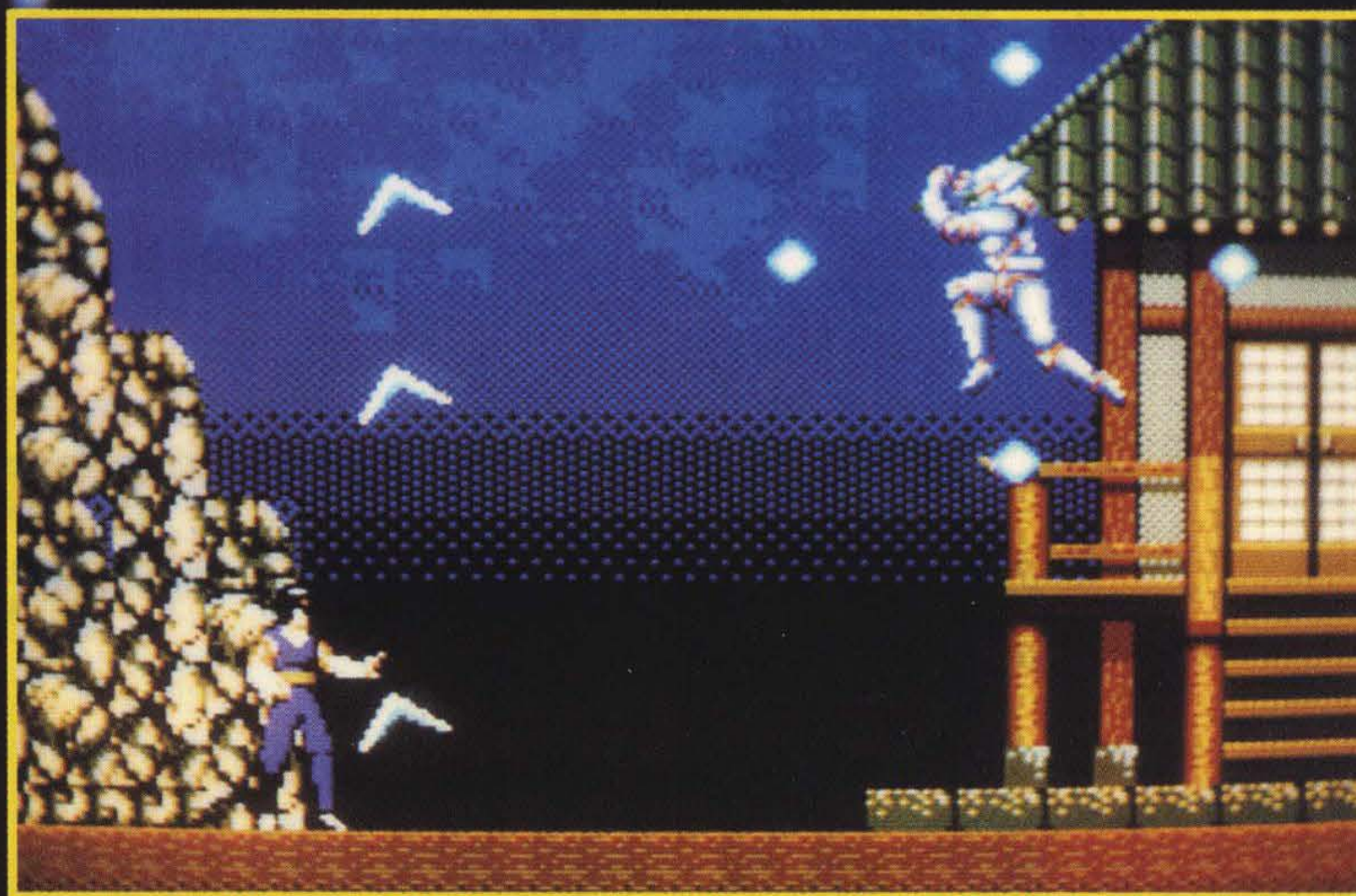
Qualche faccione nato dalla distorta fantasia dei redattori (chissà perché ma mi ricorda Alex che urla)(perché quando urli tu non ci sono specchi nelle vicinanze! NdAlex) cerca di impedirmi di raggiungere quel forziere.

Il simpatico personaggio mi sta dicendo che è fatto e finito... E mi consegna qualcosa che mi sarà utile per continuare la ricerca.

interrogativi, e l'eremita vi consiglia di trovare qualcosa che vi potrà in qualche modo aiutare a comprendere questi esseri misteriosi... e la storia continua!
Kane è in grado di difendersi con un'energia dirompente che gli fuoriesce dalle mani (non vi ricorda un po', ma solo un pochino, Mystic Defender su MD?), che può venire emessa in diverse intensità, per il resto è un tantino vulnerabile.
Per fortuna il vostro insegnamento prevede anche una serie di magie indispensabili durante la caccia al mostro; queste possono essere usate o meno durante i combattimenti, con diversi effetti a seconda delle situazioni; pensate che in certe occasioni bisogna anche pregare!
Sul lato superiore dello schermo viene rappresentato il vostro livello di punti ferita (STGH) e quello dei punti magia (ENGY), i quali aumentano naturalmente pian piano.
A circa metà dell'avventura verrete sobbalzati su un'altro pianeta su cui segnerete il destino della Terra!
A voi capire questo enigmatico gioco...... io l'ho finito e credo che ci riuscirete anche voi!
Proprio mentre scrivevo la recensione di questo titolo su SMS ho ricevuto alcune telefonate che avevano tutte in comune il come superare il pozzo o come risolvere il punto in cui siete dentro la nave spaziale; Beh! andate pure tranquilli alla rubrica dei trucchi di questo mese e troverete una mia breve risoluzione a questi "dilemmi" (che comunque non sono nulla rispetto a ciò che vi attende dopo!).

Gabriele Pasquali

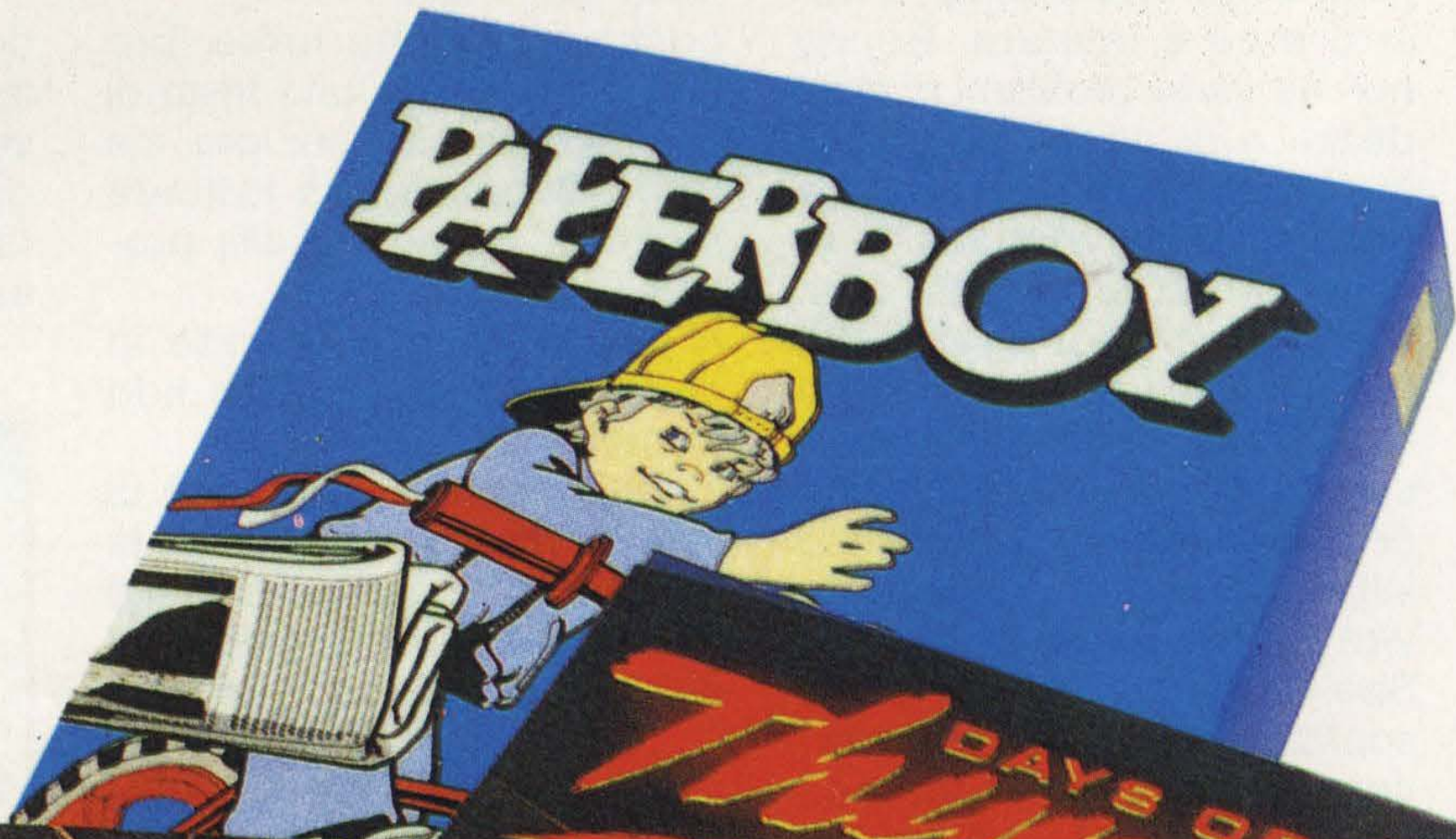
Tornati alla villetta di campagna ci apprestiamo a riposare un po'...

... E subito vengo aggredito dallo spazzacamino impazzito che cerca di "terminarmi" con dei boomerang.

Balzellon balzelloni attraverso fuoco e fiamme: cosa non si fa per risparmiare sul riscaldamento!

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Bei fondali + Discreto stile grafico "antico Giappone"!	84
SONORO + Musichette in stile battagliero - Forse un po' ripetitive	86
GIOCABILITA' + Difficile ma bello - Non consigliato a chi ha poca pazienza!	89
SEGA	88

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™
TOYS
LEADER

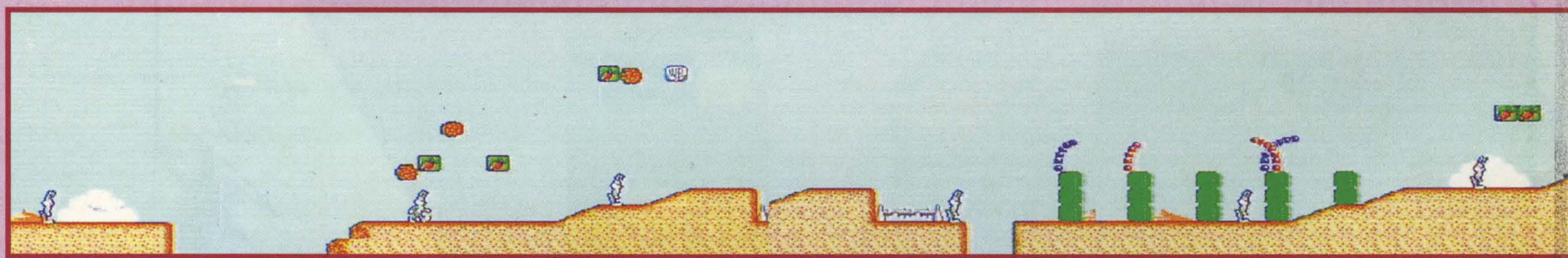
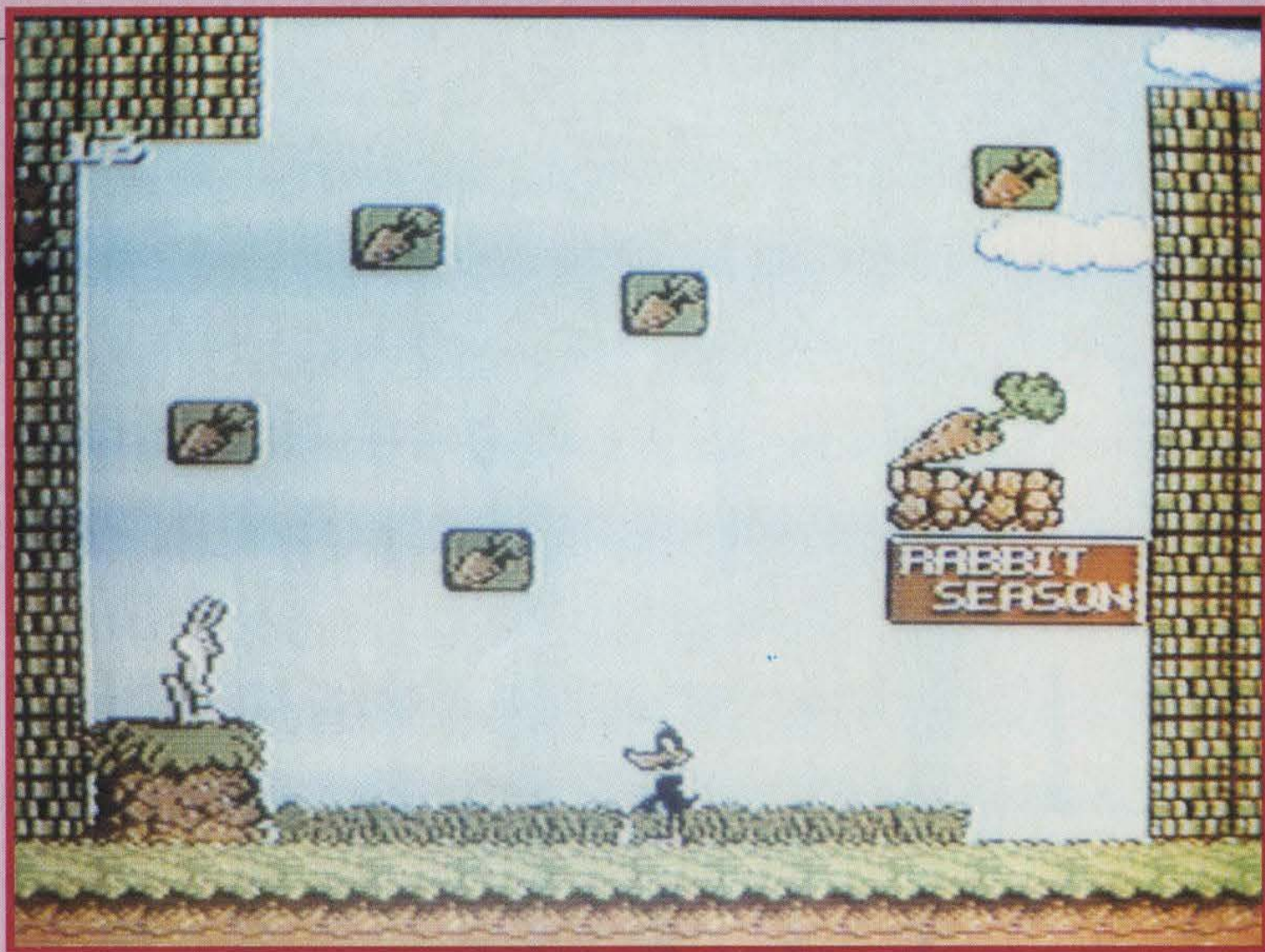
CADARIO
PAPERBOY
GAUNTLET II
DAYS OF Thunder
Original Nintendo Seal of Quality
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
Hardees
LUMINA
SUPER
A

BUGS BU
BIRTHDAY B

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

E se un giorno vi sbucasse dal pavimento del salotto un coniglio rompiscatole?

Allora non potrebbe trattarsi che di Bugs Bunny, il più famoso coniglio del mondo (sì, è più conosciuto anche di Roger Rabbit).
Dovete sapere che in questi giorni ricorre il suo ennesimo compleanno e il fan club a lui dedicato ha organizzato una festa a cui, ovviamente, il nostro eroe è invitato. Bunny non ha certo problemi di timidezza o di principio che gli impediscano di intervenire a manifestazioni in suo onore, ma non tutti la pensano così. Gli altri personaggi della Warner Bros non hanno mai avuto feste di compleanno e, saputo di quella organizzata per il pestifero coniglio, hanno iniziato a mutare di colore diventando verdi d'invidia. Sbollita la fase acuta, grazie soprattutto a un consiglio pervenuto da un altro famoso personaggio che ha fornito una serie completa di bombette da ingoiare, i vari Titti, Duffy, gatto Silvestro, Wile E. Coyote e Baffo Rosso hanno riflettuto sul da farsi e sono giunti alla conclusione che forse loro non avranno mai una festa di compleanno tutta per loro, ma Bugs Bunny dovrà faticare molto per giungere alla propria.
A questo punto entrate in causa voi con il vostro fido joypad.
Infatti, appena Bunny esce di casa si ritrova contro tutta la variegata fauna di personaggi che popola i cartoni animati della Warner Bros e, armato del classico martellone, deve farsi strada attraverso i vari livelli che lo separano dal luogo dove si terrà la festa. Strada facendo incontrerà dei passaggi segreti, palesemente

Saltare o non saltare... questo è il dilemma!

Ma come, ho già finito il primo round del primo livello?

E' aperta la "Stagione del coniglio", come si può facilmente intuire dal cartello, quindi è meglio che stia attento a non beccarmi un paio di fucilate!!!

Una foto del deserto del terzo livello... Un po', come dire, deserta, no?

scopiazzati dai tubi di Super Mario Bros, che potranno trasportarlo in stanze più o meno piene di bonus vari (quali carote, velocità di movimento extra, martelli più potenti ...) o semplicemente fargli risparmiare un po' di scarpinate portandolo in luoghi più vicini all'uscita dal livello. Alla fine di ogni zona (i livelli sono costituiti ognuno da quattro zone) darete un senso alla vostra conigliosa attività di raccoglitore di carote (lungo il percorso se ne trovano veramente tante) giocandole in diversi sottogiochi che potranno farvi guadagnare diverse vite. Effettivamente questo è forse il punto più debole del gioco. Sebbene i sottogiochi in cui si vincono le vite siano fatti piuttosto bene e divertenti da giocare (soprattutto il "mole crasher", un sottogioco in cui dovrete prendere a martellate sul cranio tutte le povere talpe che escono dal sottosuolo)(Ah, se solo fossero state delle rondini... NdJH)(o dei tipi con la barba che consegnano tardi le loro recensioni... NdAlex) sono un po' troppo semplici da completare. Pensate che il gioco inizia con tre vite ma, una volta giunto al secondo livello, ne avevo messe da parte ben ventidue! E la difficoltà del gioco in sé non aiuta granché a smaltire questo gravoso carico. Insomma, fondamentalmente un buon gioco per i piccoli videogiocatori, ma i più navigati farebbero bene a lasciar perdere piuttosto che ritrovarsi un gioco da completare alla loro terza partita.

Yum yum! Saliamo un paio di scale per farci una bella scorpacciata di carote

Giancarlo Calzetta

UNNY LOWOUT

NES	
GRAFICA + Molto ben definita - Decisamente poco fluida	78
SONORO - Malvagi gli effetti sonori + Diversi jingle da ascoltare	78
GIOCABILITA' + Molto facile entrare nel gioco - Difficoltà irrisoria	73
KEMKO/SEIKA	77

SALAMAN

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

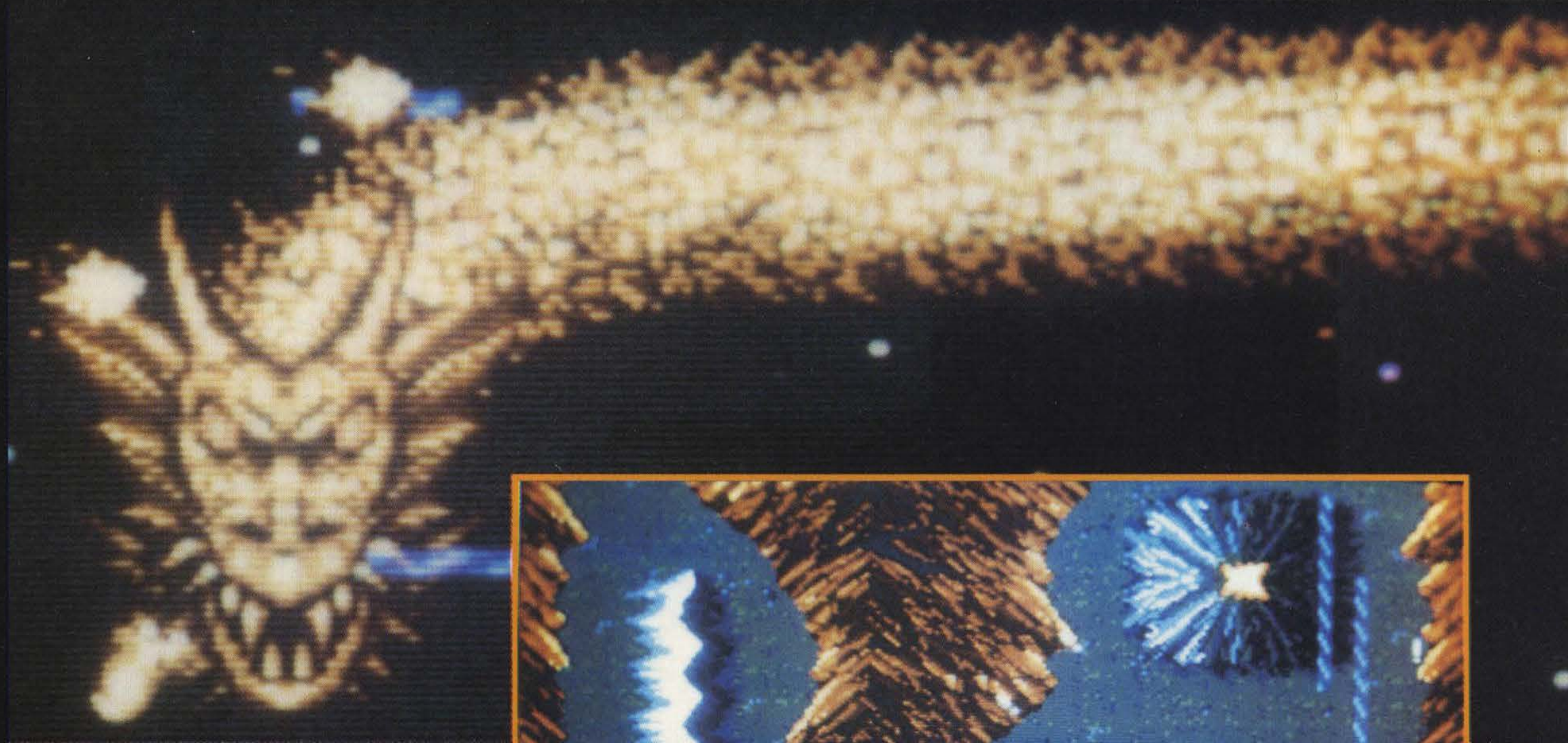
Ancora una volta siete a bordo della vostra tanto decantata astronave; ancora una volta gli alieni minacciano la nostra bella civiltà; ancora una volta siete solo contro un'intera flotta d'assalto avversaria; ancora una volta vi state chiedendo per quale oscuro motivo avete scelto un mestiere così pericoloso.

Vi tornano spesso in mente le spensierate giornate trascorse in gioventù a casa dei nonni. La prima colazione a base di latte(e il pomeriggio "a base" di pubblicità, eh JH? NdAlex), le mattinate trascorse a passeggiare nel parco insieme al nonno. I pranzetti preparati dalla nonna e le immancabili siește pomeridiane che aiutavano a smaltirli. E come è chiaro il ricordo della domanda ricorrente in tutti gli adulti che vi venivano presentati: "Cosa farai da grande?"
E la vostra immutabile risposta: "Il pilota d'astronavi".
Bah! Non si può dire che sia stata una scelta professionale azzeccata. I soldi non mancano, ma di certo non esiste la sicurezza di riuscire a goderseli. Ogni giorno vi ritrovate a dover fronteggiare pericoli diversi e tutti più insidiosi dei precedenti. Avete salvato l'universo diverse volte e molte volte ancora lo salverete, ma quando toccherà alla vostra astronave il triste destino del non ritorno agli hangar? E' forse questa la vostra ultima missione? (... e qui tre milioni di lettori si toccheranno sei milioni di cose... NdAlex).
Davanti a voi si parano sei livelli pieni zeppi di esseri alieni e maledettamente intelligenti che non desiderano altro che la vostra morte per aprire un altro varco nelle file della difesa. Già nel primo livello avrete a che fare con tentacolari esseri che si al-

Le eruzioni solari sono la maniera migliore di cuocere i würstel...

Ti spunta una stella sulla punta dell'astronave... e cominciano i guai!

E rieccomi a cuocere...

DER

lungano dalle superfici del paesaggio che vi circonda fino alla vostra astronave, dovrete fronteggiare esseri amebiformi che si muovono fluidamente per lo spazio mentre vi lanciano contro agenti corrosivi di ogni genere, dovrete oltrepassare delle barriere retrattili che

Passando dall'orizzontale al verticale le difficoltà non migliorano.

metteranno a dura prova le vostre capacità di pilota, dovrete forare tessuti autorigeneranti e, infine, distruggere il cervello che controlla tutto l'organismo finora descritto.
Nel secondo livello non troverete paesaggi così variegati o situazioni originali ma i campi d'asteroidi che vi si lanceranno contro non sono da sottovalutare, come anche le formazioni di astronavi "kamikaze" o il temibile avversario di fine livello.
Il terzo livello sembra messo lì apposta per ricordarvi quanto incombente sia la morte (Aridaje! Sei un po' giù di morale, Giancarlo? NdAlex). Tra due mura di fuoco dovrete fronteggiare fenici, globi infuocati, esplosioni solari e dragoni ignei. Tutto tenendo presente che gli spazi di manovra diventano a tratti ridottissimi e che gli avversari su schermo sono sempre molti.
Il quarto livello vede il ritorno

... però sembra che a questo dragone piaccia mangiarsi i miei laser! E come lo combatto io, lanciandogli le salsiccie che mi sono preparato prima?

Con un sacco di walker che cercano di infilarmi un po' di missili tra i reattori...

dei fondali normaleggianti. Sulla superficie di un non meglio identificato pianeta, gli alieni si sono appostati per tendervi un agguato. Miriadi di "walker" si muovono su e giù dalle pareti solo per piazzarvi un ben mirato colpo tra i reattori. A questi si aggiungono le postazioni di fuoco fisse, che non disdegneranno di scaricarvi addosso intere salve di missili, e formazioni di astronavi decollate dalle basi sotterranee.
Il quinto livello rasenta l'impossibile. Le prime formazioni avversarie sono disarmantemente semplici da abbattere solo perché le formazioni di astronavi "stealth" vi possano prendere meglio alla sprovvista. Sbucano dal nulla e vi piombano addosso prima che riusciate a rendervi conto di cosa stia succedendo.
Se riuscirete a eludere anche questo tentativo omicida nei vostri confronti, allora giungerete all'ultimo livello. Ultimo livello di cui non voglio dirvi nulla se non che stavolta avrete contro anche la semplice presenza del paesaggio.
Basterà la vostra abilità a salvarvi anche stavolta? Lo spero, perché la forza corre potente in tutti voi.

JH

PC ENGINE

GRAFICA + Molto ben definitama a tratti piuttosto lenta + Molto fedele al coin-op	**88**
SONORO + Molti jingle - Ma tutti piuttosto malfatti	**70**
GIOCABILITA' + Micidialmente coinvolgente - Molto strano il settaggio delle difficoltà	**86**
KONAMI Grazie a Computerland & Micromania	**81**

MESSAGGIO AI RIVENDITORI

IN TUTTA QUESTA CONFUSIONE
È IL MOMENTO DI COMPIERE
UNA SCELTA LOGICA PER OTTENERE
DA ADESSO forniture COMPETITIVE

LOGICA
forniture

VIA VILLANI 12
50124 FIRENZE ITALY
TEL. 055-223148 • 223155
FAX 055-221645

Dal 1984 vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174

Richiedi subito il favoloso catalogo a colori gratuito!

COMINCIA L'OPERAZIONE SPOT!!!

Da oggi fino al 31/12/92 in ogni spedizione troverai uno SPOT ogni Lit.50.000 di spesa. Raccogli almeno 10 SPOT, mettili in una busta ed inviali all'indirizzo riportato sul buono d'ordine: riceverai una splendida maglietta SoftMail ed un buono sconto eccezionale!!

GAMEBOY ™

Titolo	Prezzo
ALTERED SPACE	59.000
ATOMIC PUNK	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	59.000
BATTLETOADS	64.000
BUGS BUNNY II	64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REV.	69.000
CHOPLIFTER II	59.000
DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5	TEL.
DRAGONS LAIR	59.000
DUCK TALES	59.000
FINAL FANTASY ADVENTURE (FANTASTICO ACTION/RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!)	95.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
FINAL FANTASY LEGEND II (FANTASTICO RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!)	95.000
FORTIFIED ZONE	59.000
GAUNTLET 2	59.000
GODZILLA	59.000
ILLUMINATOR (INDISPENSABILE!!! CON QUESTO ACCESSORIO POTRAI GIOCARE ANCHE AL BUIO!)	35.000
IN YOUR FACE (BASKETBALL)	59.000
MARBLE MADNESS	64.000
MEGAMAN	59.000
MICKEY MOUSE DANGER. CHASE	64.000
PACMAN	59.000
PAPERBOY 2	TEL.
PRINCE OF PERSIA	TEL.
RC PRO AM	59.000
R-TYPE	59.000
ROBOCOP II	59.000
ROGER RABBIT	64.000
THE PUNISHER	64.000
THE SIMPSONS	64.000
TOM & JERRY	TEL.
TURRICAN	TEL.
TURTLES 2	95.000
WWF SUPERSTARS OF WRESTLING	59.000

MESSAGGIO IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN: GAMEBOY™, GAMEGEAR™, LYNX™

Inviaci il tuo indirizzo completo su cartolina postale oppure telefona subito allo 031/300.174 (ricordati di indicare anche quale delle tre console possiedi) e riceverai in omaggio direttamente a casa una utile sorpresa per la tua console portatile!!!

GAMEBOY™ MAGNIFIER
LENTE D'INGRANDIMENTO
LIT. 29.000

GAMEBOY™ CARRYALL
VALIGETTA RIGIDA PER GAMEBOY™ & 5 GIOCHI E CAVI
LIT. 39.000
N.B. IL GAMEBOY™ ED I GIOCHI NON SONO INCLUSI!!

EHI RAGAZZI SBRIGATEVI AD ORDINARE I SIMPSONS™ PER GAMEBOY™...

The Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

MEGADRIVE™

Titolo	Prezzo
ABRAMS BATTLE TANK	115.000
ADATTATORE GIOCHI JAPAN	29.000
BATMAN	115.000
BUDHOKAN	105.000
CENTURION	105.000
DOUBLE DRAGON	TEL.
FAERY TALE ADVENTURE	99.000
HARDBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI)	70.000
LAST BATTLE	99.000
MARVEL LAND (8MEGA)	130.000
MIKE DITKA FOOTBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI)	89.000
NBA BASKET (LAKERS VS CELTICS)	105.000
OFF ROAD	TEL.
ONSLAUGHT	70.000
OUTRUN	99.000
PHANTASY STAR III	150.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
SHADOW OF THE BEAST (8 MEGA)	130.000
SONIC THE HEDGEHOC	105.000
STREETS OF RAGE	115.000
SUPE HYLIDE	115.000
SWORD OF SODAN	99.000
TEST DRIVE II	TEL.
TURRICAN	89.000
WINTER CHALLENGE	TEL.
688 ATTACK SUB	125.000

GAMEGEAR™

Titolo	Prezzo
LEADERBOARD GOLF	89.000
MASTER GEAR ADAPTER (PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTERSYSTEM™ SUL GAMEGEAR™)	89.000
PACMAN	69.000
SHINOBI	89.000

DISPONIBILE IL NUOVO LYNX™ U.S.A., GLI ACCESSORI E TUTTI I PROGRAMMI: TELEFONA PER RICEVERE LA LISTA COMPLETA!

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
Spese di spedizione Lit.		7.000
TOTALE LIT.		

CM

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)

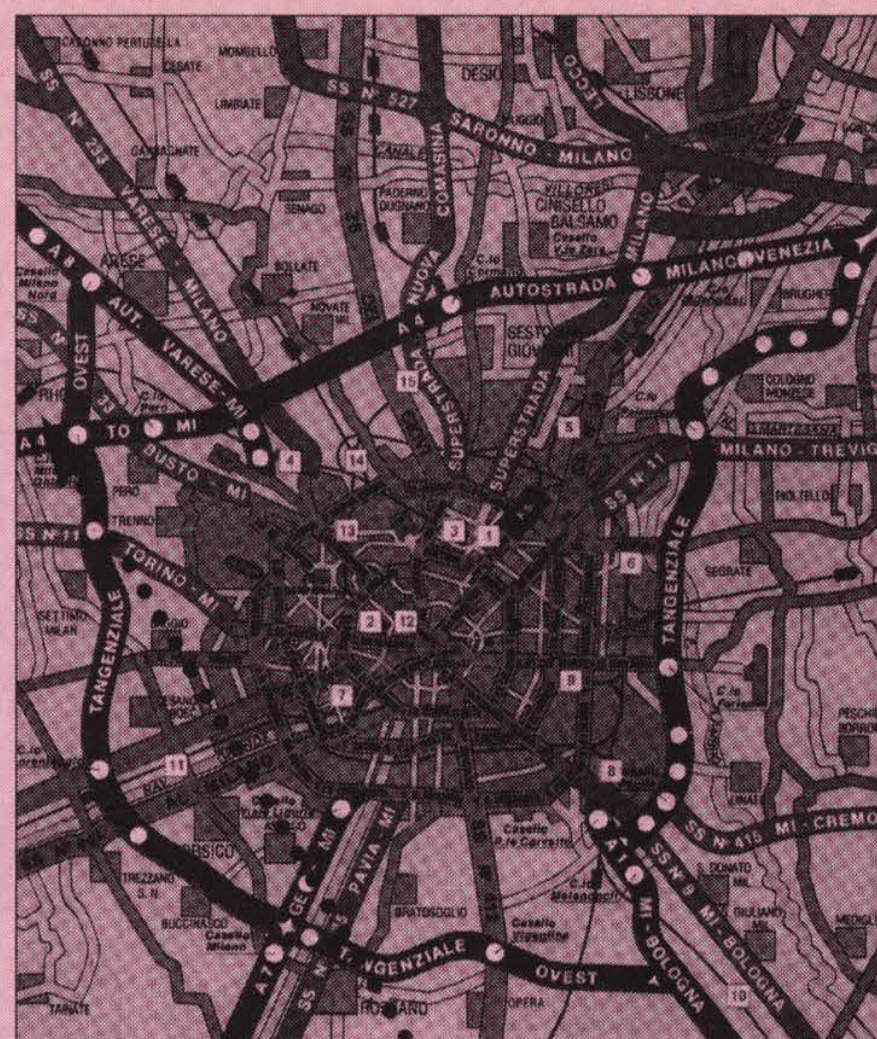
☐ Pagherò al postino in contrassegno

☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSi ☐ Visa ☐ ☐

CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS
VIA BUGATTI, 13
20017 RHO (MI)
TEL. (02) 93505280 R.A.
FAX (02) 93505219

CHIAMATA DIRETTA UFFICI SPEDIZIONI
TEL. (02) 93505942

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E PAESI LIMITROFI.
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24 - SERVIZIO COMPUTERIZZATO.

ORARI :
9.00 / 12.30 - 15.00 / 19.30
CHIUSO IL LUNEDI' POMERIGGIO

PAGAMENTI RATEALI, BANCOMAT IN NEGOZIO, VALIDA PER POS E CARTE DI CREDITO, SCONTI A DITTE, ENTI, SCUOLE, CONVERTIBILI.

NOTIZIE UTILI SU RHO

La Next computers si trova in Via Bugatti, nel centro storico di Rho, traversa di Via Matteotti, all'altezza del N. civico 65. Rho è facilmente raggiungibile con l'autostrada Milano/Torino - uscita Rho, con la tangenziale ovest - uscita Rho (chi proviene da direzione Milano non paga pedaggi).

SEGA MEGADRIVE - GAME CARTRIDGES

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Aereo Blaster	L. 85.500	Marvel Land	L. 66.500
Alex Kidd	L. 60.800	Mega Tracks	L. 68.400
Aien Storm	L. 53.200	Mickey Mouse	L. 72.200
Altered Beast		Midnight Resistance	L. 98.800
(English Manual)	L. 36.100	Monster Yoko	L. 57.000
Arrow Flash	L. 32.300	MoonWalker	L. 36.100
Atomic Robokidd	L. 32.300	Out Run	L. 64.600
Battle Golfer	L. 38.000	Phelios	L. 32.300
Battle Ship Gamola	L. 100.700	Populos	L. 57.000
Bonanza Brothers	L. 49.400	Rambo III	L. 62.700
Commando II	L. 95.000	Shadow Dancer	L. 41.800
Crack Down	L. 45.600	Sonic The Hedgehog	L. 87.400
Daimkaimura	L. 72.200	Spider Man	L. 79.800
Dangerous Seed	L. 39.900	Strider Hiryu	L. 60.800
Darwin 4081	L. 30.400	Super Hang On	L. 60.800
Devil Crush	L. 100.700	Super League	L. 57.000
Dick Tracy	L. 45.600	Super Master Golf	L. 62.700
Dino Land	L. 70.300	Super Monaco	
Elemental Master	L. 60.800	GP (NTSC)	L. 76.000
Fastest 1 (NTSC)	L. 79.800	Super Shinobi	L. 64.600
Final Blow	L. 100.700	Sword Of Sodan	L. 74.100
Gaiares	L. 57.000	S. Thunder Force II	L. 60.800
Gain Ground	L. 49.400	Thunder Fox (NTSC)	L. 95.000
Golden Axe	L. 64.600	Verytex	L. 57.000
Granada	L. 34.200	Volfield	L. 57.000
Hard Driving	L. 81.700	Wardner Forest	L. 57.000
Hell Fire	L. 38.000	Whip Rush	L. 30.400
Jewel Master	L. 49.400	World Cup Soccer	L. 66.500
Legend of Raiden	L. 93.100	Xdr	L. 32.300
Leynos	L. 30.400	Zero Wings	L. 68.400

SUPERFAMICON - GAME CARTRIDGES:

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Actraisers	L. 68.400	Hole in One	L.134.900
Augusta Golf	L.150.100	Jerry Boy	L.133.000
Battle Dodge Ball	L.142.500	Pilot Wings	L.129.200
Big Run	L. 95.000	Populous	L.110.200
Darius Twin	L.125.400	SD Great Battle	L.129.200
Final Fight	L.136.800	Sim City	L.129.200
F-Zero	L. 95.000	Super Mario World	L.136.800
Gamba League Baseball	L.131.100	Super R-Type	L.125.400
Goemon	L.133.000	Super-Stadium	L.121.600
Gradius III	L.121.000	Super-Tennis	L.125.400
Gundam '91	L.129.200	YS III (Japanese)	L.136.800

DIVERTIMENTO TOTALE - NOVITÀ

ACTION REPLAY - ENERGIA INFINITA PIU' LIVELLI PER SEGA MEGA DRIVE

Questa rivoluzionaria cartuccia ti da la possibilità di giocare all'infinito. Energia e potenza senza limiti, imbattibilità totale. Inserendo i codici parametro potrete usare qualsiasi livello del game anche mai raggiunto. Processore usi programmato per scratchare i vostri game; è in grado di supportare giochi fino a 4 mega - anche tipi nuovissimi. Chiunque può usarla non serve saper programmare è sufficiente saper giocare.

GAME CARTRIDGES - GAME BOY

Titolo	Prezzo
Aero Star	L. 76.000
Asmik World 2	L. 38.000
Batman	L. 53.200
Bpmber Boy	L. 41.800
Cave Noir	L. 36.100
Chase H.Q.	L. 45.600
Daruman Busters	L. 47.500
Doraemon	L. 49.400
Dr. Mario	L. 39.900
F1 Spirit	L. 38.000
F1 Race	L. 39.900
Fastest Lap	L. 36.100
Golf	L. 36.100
Jungle Wars	L. 45.600
Kunio-Kun	L. 51.300
Lucky Monkey	L. 36.100
Motocross Maniac	L. 36.100
Musashi Road	L. 36.100
Nekketsu Soccer	L. 36.100
Namesis	L. 47.500
Namesis II	L. 49.400
Operation Gundam	L. 32.300
Parodius	L. 45.600
Power Mission	L. 41.800
Pro-Wrestling	L. 47.500
Puzzle Boy 2	L. 39.900
Qix	L. 30.400
Quarth	L. 39.900
Racing Damashi	L. 38.000
Rockman World	L. 39.900
Saga I	L. 51.300
Saga II	L. 49.400
Sanrio carnival	L. 43.700
Seiken Densetsu	L. 79.800
Soccer	L. 38.000
Super Mario World	L. 39.900
Super Robot	L. 36.100
Tetris	L. 34.200
Twin Bee	L. 43.700
Vattle Giuce	L. 41.800

ELECTONICS ARTS - ENGLISH GAME FOR GENESIS:

Titolo	Prezzo
Blocl Out	L. 45.600
Budokan	L. 72.200
Dark Castle	L. 72.200
F22 Interceptor	L. 93.100
Immortal	L. 96.900
James Bond	L. 64.600
King's Bonty	L. 62.700

È DISPONIBILE L'INTERA GAMMA DEI PRODOTTI COMMODORE E TUTTI GLI ACCESSORI RELATIVI

GRANDE INIZIO
OFFERTE SPECIALI CONSOLLE

Prodotto	Prezzo
SEGA MEGA DRIVE PAL con cavi e Joistick	L. 270.000
SEGA GAME GEAR a colori portatile	L. 270.000
GP Battery Pack	L. 79.800
Master Gear Converter	L. 30.400
NINTENDO SUPERFAMICON con cavo Scart e 2 Paddle	L. 470.000
GAME BOY con Tetris portatile con cavo 2 players	L. 175.000
NEC PC Engine Supergraph	L. 300.000

SONO DISPONIBILI MIGLIAIA DI GAMES SU CARTRIDGE PER LE SUDDETTE CONSOLLE, IMPORTAZIONE DIRETTA DA HONG KONG, ARRIVI SETTIMANALI

AI PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA VA AGGIUNTO IL 25% DI DAZIO DOGANALE DA APPLICARSI SOLO SUI GIOCHI IN CARTRIDGE

SEGA MEGA DRIVE GAME GEAR - GAME CARTRIDGES:

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Baseball	L. 41.800	Zan Gear	L. 28.500
Columns	L. 39.900	Actraisers	L. 68.400
Dragon Crystal	L. 49.400	Augusta Golf	L.150.100
Fantasy Lov	L. 47.500	Battle Dodge Ball	L.142.500
GG Shinobi	L. 49.400	Big Run	L. 95.000
Golby	L. 36.100	Darius Twin	L.125.400
G - Loc	L. 51.300	Final Fight	L.136.800
Harley Wars	L. 57.000	F - Zero	L. 95.000
Head Buster	L. 45.600	Gamba League Baseball	L.131.100
Kinetic Connection	L. 39.900	Goemon	L.133.000
Magical Guy	L. 51.300	Gradius III	L.121.600
Mappy Land	L. 47.500	Gundam '91	L.129.200
Mickey Mouse	L. 45.600	Hole in One	L.134.900
Monaco GP	L. 49.400	Gerry Boy	L.133.000
Out Run	L. 53.200	Pilot Wings	L.129.200
Pengo	L. 41.800	Populous	L.110.200
Psychic World	L. 45.600	SD Great Battle	L.129.200
Rastan Saga	L. 62.700	Sim City	L.129.200
Ryukyu	L. 39.900	Super Mario World	L.136.800
Super Golf	L. 43.700	Super R - Type	L.125.400
Wagan Land	L. 49.400	Super Stadium	L.121.600
Wonder Boy	L. 47.500	Super Tennis	L.125.400
Woody Pop	L. 47.500	YS III (Japanese)	L.136.800

GODZILLA

Godzilla è un animale preistorico che piace molto ai giapponesi: in Italia invece resta un mostro e basta!

68

GIOCATORI	1
LIVELLI	64
STAGES	1

Sapevate che Godzilla ha un figlio di nome Minilla? E sapevate che questo figlio è stato rapito da un mostro ed è stato rinchiuso in un labirinto di 64 stanze? Cosa? Non sapevate neppure che esistesse Godzilla? Ma in che mondo vivete?!?

Anche sul Game Boy è approdato il personaggio che in questi ultimi anni sta spopolando in Giappone: Godzilla. Questo primitivissimo essere ha una lunga storia cinematografica legata ai primi film d'orrore e d'avventura degli anni '50; si tratta di una sorta di lucertolone preistorico in grado di distruggere a pugni più o meno ogni cosa: una specie di King Kong del passato.
In questo giochino dovrete riuscire a scoprire in quale delle 64 caselle è nascosto il figlio di Godzilla, e per passare da uno schermo all'altro del labirinto (una griglia di 8 caselle per 8 visualizzabile in qualunque momento durante il gioco) dovrete riuscire a capire come distruggere entro un certo periodo di tempo tutte le pietre che trovate.
Potrete salire su scale e liane ma dovrete prestare attenzione ai vicoli ciechi e agli angoli in cui potreste rimanere bloccati (nel qual caso dovrete ricominciare il livello dall'inizio perdendo così una vita). Ad aiutarvi c'è solo ed esclusivamente la vostra forza che, oltre a spostare le pietre contro i muri in modo che possano essere distrutte, potrà anche aiutarvi a sconfiggere alcuni dei nemici che tenteranno di ostacolarvi durante la vostra ricerca facendovi perdere energia. Oltre a questo potrete avere anche la fortuna di trovare dei bonus particolari, utili alla realizzazione del vostro sogno. I bonus sono tre: una clessidra che ferma momentaneamente i nemici, un cuore che vi ridà energia e un fulmine che uccide tutti i nemici in quel momento presenti sullo schermo. Per il resto non c'è molto da dire, e per la verità non c'è nemmeno molta profondità di gioco; si tratta di un puzzle game carino ma non particolarmente innovativo, forse anche perché da noi Godzilla non ha alcun fascino. Né carne, né pesce... un dinosauro che va bene per passare qualche ora in treno, a scuola o in autobus.

Stefano Gallarini

Ecco uno dei 64 livelli che dovrete risolvere per raggiungere il vostro amato figliolo. La grafica è semplice e poco dettagliata.

GAME BOY	
GRAFICA - Piuttosto ripetitiva e semplice - Sprite confondibili	65
SONORO + Musichette carine - Pochi effetti	70
GIOCABILITA' + Ottimo il sistema di password - A volte troppo complicato	68
TOHO	68

KING-FU MASTER

80

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
STAGES	2

Kio - To - Kiothobarò - Kung Fu? - Fu Kung! - Kia - Ta ta! Uatashi Wa - Anata To Watashi - Kung Kung - King Kong!

Avrete senz'altro capito dalla presentazione (che non vi sto a tradurre perché so che tutti conoscete bene il similgiapponese) che il giochino che vi sto per presentare è un picchiaduro alla "giapponese" che si ispira al mondo dei ninja e a quello dei delinquenti.
Il vostro compito è di sbarazzarvi dell'ottavo cattivone di turno passando però davanti a 7 suoi compari, ognuno di questi battibile solo con una strategia ben precisa.
In Kung-Fu Master per il Game Boy non c'è molto di quello che fu Kung-Fu Master in sala giochi o sul Commodore 64, ma lo spirito è comunque lo stesso.
A disposizione per voi ci sono i cartoni che sapete tirare, i calci che sapete sparare i salti che sapete compiere e una mossa cocktail che mette insieme un po' tutte queste cose.
Per finire ogni livello avete a disposizione invece 1000 unità di tempo (che si trasformano in punti al superamento del cattivone di fine livello) e una barra d'energia che cala quando venite colpiti e ricresce quando ingurgitate le bottigliette che di tanto in tanto alcuni temibili ninja lasciano alle loro spalle.
Su Kung-Fu Master non c'è molto da dire, se non che dovrete rullare cartoni e calci a tutto spiano, bere più bottigliette possibili e cercare di capire la strategia per battere ognuno degli otto "cattivissimissimi". In ogni livello vi accompagnerà una musichetta ben fatta, uno scrolling parallattico ben concepito (bello il terzo livello, quello sul treno) e la possibilità di continuare la partita 5 volte, ricordando che avete ogni volta tre omini a disposizione. I livelli per la verità sono tutti molto corti, ma ci vorrà tempo prima di individuare la strategia giusta per battere i vari guerrieri di fine livello. L'ideale per chi ama questo genere di giochi. Ka-la-là Mi-do-Kung-Fu.

Stefano Gallarini

Ecco il mostro della fine del primo livello. La sua sega elettrica è molto pericolosa: aspettate che la alzi completamente e poi saltategli addosso!

GAME BOY	
GRAFICA + Bello scrolling + Sprite molto grandi	85
SONORO + Musichette divertenti - Pochi effetti	80
GIOCABILITA' - Poche mosse - Salto scomodo	76
IREM	80

THE IM

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Conoscete il detto che dice: "Arriva il momento in cui l'allievo supera il maestro... Sì, vero?" Sembra proprio che in questo gioco sia appropriato, dal momento che impersonate un mago alla ricerca del suo antico maestro ora in difficoltà e perdutosi in un labirinto!

Kevin McGrath, il programmatore responsabile della conversione di questo titolo da computer a console, ha definito The Immortal un vero capolavoro, che, secondo lui, supera di gran lunga il primo trionfo ottenuto con Populous.
La conversione di questo prodotto ha richiesto un certo numero di assistenti, alcuni per la realizzazione della parte sonora, altri per la grafica e così via, molti mesi di duro lavoro che però hanno dato un buon frutto!

Un po' di storia...

E' mattina, mentre seguite la strada verso l'interno della valle, il sole riscalda le cime frastagliate. Le rovine scolorite dei grandi templi a colonne e le cittadelle piene di torri si ergono dalla pianura erbosa.
"Sicuramente - dici fra te e te - si tratta della città dell'antico Erinoch, distrutta dal fuoco di un drago più di mille anni fa"; leggende che il maestro narrava spesso.....
Mordamir, il tuo maestro di arti magiche, è una vecchia persona, l'unico ancora vivo tra quei maghi che hanno osato sfidare il grande drago Krir più di mille anni fa, ma è ora scomparso tra queste rovine da parecchio tempo.
Il vecchio maestro, venuto a sapere che il drago si trova rifugiato nelle prigioni sotterranee situate sotto le rovine, decise di cercarlo per affrontarlo di nuovo, purtroppo non fece più ritorno da quell'impresa e ora vi è apparso in sogno per chiedervi aiuto; ecco il motivo per cui vi trovate all'entrata di questi posti in cui sono sepolte storie tremende e misteri mai risolti! (non sto forse parlando della redazione!?! ndG)(o forse di casa tua? NdAlex)

Ecco quello che vi può succedere, cari lettori, se respirate troppo a fondo durante un corpo a corpo con un mago: vi va il sangue alla testa

Camminando per i vicoli...

Una volta inoltrati nei sotterranei, vi trovate in una piccola stanza al cui centro si erge un tavolo rotondo di piccole dimensioni e fatto di pietra; sopra di esso è posata una candela che, appena vi state per avvicinare, si accende facendo apparire l'immagine del volto del vecchio maestro.
Egli vi da alcune informazioni che potranno esservi utili più avanti, dopodiché scompare... immediatamente cominciate la ricerca di qualche indizio!
Oltrepassata la soglia di questa stanza verrete accolti da un più che mai ostile folletto, il quale vi aggredirà subito; una volta superato il duello scoprirete davanti a voi un cadavere che, se esaminato, rivelerà diversi oggetti utili.
Non un attimo di respiro in questo labirinto che già sentite delle urla umane alla stanza accanto, andate subito a curiosare e trovate un secondo goblin che combatte contro un guerriero che vi regalerà una chiave per poter aprire un forziere lì accanto se lo aiuterete a sconfiggere il mostro..
Dopo vi affrettate a esplorare il resto del primo livello del dungeon e scoprite che per accedere ai piani inferiori è necessario aprire un passaggio segreto che viene rivelato da un raggio di luce solare che va a colpire ogni mille anni una gemma che aziona un meccanismo! Sta a voi scoprire come poter deviare quel filo di luce senza aspettare un po' di tempo (se settecento anni ti sembrano pochi... Dimmi un po' che orologio usi! NdAlex).
Questa è la descrizione a grandi linee del primo livello, ogni piano nasconde ogni sorta di enigma e un sacco di mostri orripilanti che difendono i loro territori e/o tesori, soprattutto dagli umani che non sono mai stati visti di buon occhio; inoltre in tutte le stan-

Questo goblin invece soffre di uno sdoppiamento della personalità, e il nostro caro protagonista ha deciso di risolvere una volta per tutte questo penoso conflitto interno del mostro.

La bellezza dell'eroe fa rimanere "di pietra" il terzo goblin, che istantaneamente inizia a sbriciolarsi dalla timidezza.

MORTAL

Una rapida occhiata alla saccoccia di un mago durante un innocuo giro nei dungeon.

ze è necessario fare attenzione alle trappole e camminare dove è più opportuno (ad esempio se ci sono mattonelle sospette è saggio passargli alla larga! Non credete? ndG)(Le mattonelle sospette le potete riconoscere dal cartello "Mattonella sospetta" incollatovi sopra. NdAlex).

Oggetti e Utensili Vari!

Se durante il cammino trovate degli oggetti, il personaggio vi indicherà subito la loro presenza e vi chiederà se li volete raccogliere; state attenti a utilizzare al momento giusto e nel luogo adatto i vari gingilli che trasportate in spalla (ricordo quando ho sparso le spore trovate in un sacco su un pavimento particolarmente sabbioso: in pochi secondi si sono sviluppati dei fungoidi che hanno riempito l'area circostante di spore velenose! aargh!!! ndG)

Alcune cose hanno un determinato ruolo nel gioco, altre possono essere usate una sola volta, vedi pozioni varie, pergamene contenenti incantesimi, etc; al termine di ogni stage il computer vi permetterà di proseguire l'avventura solo con gli oggetti che potranno avere una particolare utilità futura.

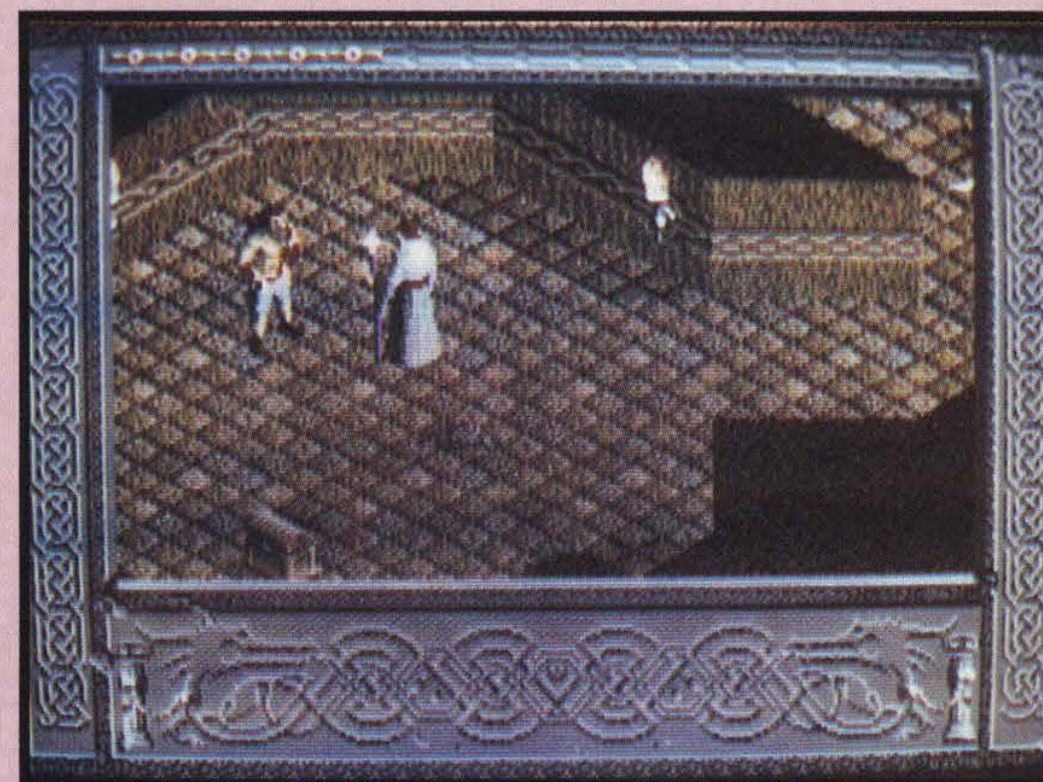
In giro per il dungeon potete incontrare dei mucchi di paglia su cui dormire durante la notte (occhio ai sogni, possono contenere indizi interessanti) recuperando così le forze.

Quella cosa che sta giocando a pallavolo con il nostro sfortunato mago è un vermone gigante che al prossimo baker farà un sol boccone della "palla".

I Combattimenti Splatterosi!

The Immortal è pressoché identico alla versione su computer sino al momento in cui combattete con un mostro: la lotta su MD infatti prevede una nuova visuale con il mago e il nemico in una prospettiva isometrica leggermente ingrandita rispetto a quella del gioco; dovrete imparare a usare diversi tipi di strategie di attacco e difesa per poter progredire nelle vostre capacità battagliere; potete scegliere alcuni tipi di mosse d'attacco e di difesa (come schivare i colpi del nemico!) quali: a)spadata di dritto b)spadata di rovescio c)affondo.

Più l'avversario si muove verso di voi, più velocemente si stanca e più aumenta la sua fatica (lo stesso vale però per voi!); per cui è una buona strategia far stancare il nemico prima e colpirlo poi!

Il momento bello dei combattimenti arriva quando state per dare il colpo di grazia al povero disgraziato, infatti i programmatori non si sono posti limiti a creare scene di sangue splatterose: teste che scoppiano (altro che Kenshiro, qui è mooolto più vomitevole la grafica! Ci si è forse dimenticati di censurarlo?), corpi dilaniati, etc. beccatevi le foto che è meglio! (Bleah che schifo sono veramente disgustato, capite un povero pacifista come me! ndG)(Invece non capiamo, considerato quello che vedi ogni mattino allo specchio... NdAlex).

Il guerriero che vi darà la chiave dopo che lo avrete liberato dal goblin che lo stava torturando.

Ecco il raggio che colpisce il passaggio segreto una volta ogni mille anni; noi l'abbiamo aiutato a "spostarsi" un po' prima e voi? Volete aspettare?

La Fine....

Dal momento che non ho più molto spazio a disposizione devo terminare la recensione così, comunque compratelo non ve ne pentirete!

Gabriele Pasqual

GRAFICA + Molto belli ambientazione e combattimenti - Peccato per lo scroll un po' scattoso!	**89**
SONORO + Belle le musichette + Lo stesso per gli effetti speciali	**86**
GIOCABILITA' + Molto divertente... + ... e vario!	**90**
ELECTRONIC ARTS	**92**

DRAGON CRYSTAL

GIOCATORI	1
LIVELLI	1

Un giorno, mentre andavi a scuola, vedi un viottolo che non avevi mai visto prima. "E' una scorciatoia per la scuola o per raggiungere la mia ragazza?" Pensi fra te e te e, per scoprire la risposta, decidi di percorrerla. Magia delle magie: ti ritrovi in un altro mondo (meglio che all'"altro mondo", no?).

Lo scopo di Dragon Crystal è quello di riuscire a tornare nel tuo mondo, perché in questo ci sono draghi, mostri, animali e bestie stranissime che non ti fanno molta simpatia... anche se forse ti assomigliano!
In tua compagnia c'è un uovo che, mano a mano proseguirai con i livelli, si trasformerà in un drago che servirà per portare a termine il gioco.
Nelle tue esplorazioni in questa foresta magica potrai trovare vari oggetti, come libri, pozioni, anelli e bastoni magici, cibo e oro che ti serviranno per sconfiggere determinati mostri o raggiungere determinati livelli. In giro per i labirinti troverai le cosce purtroppo non di una bella ragazza ma di un povero pollo che dovrai subito mangiare; mano a mano che trascorrerai il tuo tempo all'interno dei labirinti, infatti, il cibo comincerà a scarseggiare, e trovarne di fresco e buono è uno dei tuoi compiti, così come riuscire a sconfiggere i vari mostri per superare le diverse zone della foresta.
Nel corso della tua avventura potrai trovare anche nuove armature e nuove armi, e avrai a disposizione 4 verbi che ti serviranno a utilizzare meglio gli oggetti che troverai: usare, equipaggiarsi, lanciare e posare.
L'oro che troverai sarà necessario per poter continuare la partita perché altrimenti una volta sconfitto dovrai ricominciare daccapo con una disposizione di labirinti e oggetti completamente diversa da prima.
Dragon Crystal è un RPG semplice e adatto a tutti, anche a coloro che non amano molto questo genere di giochi, perché introduce felicemente e semplicemente nel mondo magico e misterioso dei giochi di ruolo. La grafica è carina e piuttosto dettagliata anche se a volte è difficile distinguere la natura degli oggetti che troverete. Provatelo, ne vale la pena.

Stefano Gallarini

In questo livello ci sono un sacco di cose da prendere. Ricordate che il denaro vi serve per poter continuare una volta che siete stati sconfitti. Il labirinto si formerà davanti ai vostri occhi passando sopra alle piante.

E' vero che dovrete cercare di mangiare tutto ciò che trovate, ma dovrete stare attenti anche alle cose avvelenate perché se le ingerite perderete energia. Purtroppo però l'unico modo per capire se qualcosa è avvelenato è assaggiarlo!

GAME GEAR	
GRAFICA + Carina e colorata + Sprite ben definiti	80
SONORO + Musichette diverse + Atmosfera giusta	80
GIOCABILITA' + RPG semplice e immediato + Semplice gestione verbi	90
SEGA	85

PANG

GIOCATORI	2
LIVELLI	10 x 6 + bonus
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Quanta strada dovrete fare per ritrovare ciò che avete perduto? E quanti ponti dovrete scavare per riuscire a intrappolare i cattivelli che cercheranno di mettervi i bastoni fra... le scale? Tanta, tanta, tanta!

Voi siete Ping oppure siete Pang, dipende. Comunque sia il vostro compito è quello di giungere alla fine di tutti i livelli per riuscire a capire cosa diavolo c'è scritto in giapponese all'inizio del gioco.
Per riuscire nel vostro intento avrete a disposizione una pala che servirà a spaccare i vari ponti che tengono unite le scale in modo da intrappolare i nemici che cercheranno di fermare la vostra avanzata. Una volta intrappolato un nemico, una bella tecca in testa servirà a trasformarlo in una fetta di torta o in un bonus utilissimo al fine di completare in tempo i vari livelli.
Dovrete completare ben cinque stage per giungere in un quadro speciale di opzioni dove potrete scambiare i vostri punti con oggetti utili per portare a termine la vostra missione. Fatte le vostre scelte, e fatti gli acquisti doverosi, accederete al mostro di fine livello che, una volta sconfitto, vi porterà di un gradino più avanti verso la conquista.
Il gioco è molto colorato e divertente, seppur non innovativo, ma l'immediatezza del sistema di gestione della pala (che fra l'altro serve anche per ricomporre gli eventuali pezzi di ponte distrutti accidentalmente) e la moltitudine di mostriciattoli lo rendono giocabilissimo. In più in ogni livello vi accompagnerà una musichetta diversa, tanto per rendervi le cose più sopportabili: tanti auguri per i vostri scavi!

Stefano Gallarini

Ci spiace per la pessima qualità della foto, ma a volte il nostro Game Gear fa i capricci con la luminosità: quello che intravedete, comunque, è l'inizio del secondo livello.

GAME GEAR	
GRAFICA + Carina, colorata, sempre diversa + Sprite ben definiti	88
SONORO + Musichette diverse per ogni livello + Effetti molto divertenti	80
GIOCABILITA' + Facile da imparare a gestire - Forse un po' noioso	78
KANEKO Grazie a Computerland & Micromania	83

CONTROL YO

Per questo mese la gestione della rubrica è passata nelle mie mani. Sinceramente non so se la cosa sia destinata a rimanere provvisoria o meno. Fatto sta che per me è davvero la prima volta e, quindi, abbiate un minimo di pietà se dovessero apparire dei "doppioni" o qualche piccolo errore... Note compassionevoli a parte, iniziamo con i trucchi di questo mese.
Paolo Besser

BUSTERS MIX

- GAME GEAR.

Gabriele Tarsia Incuria di Genova ci invia tre trucchi per il portatile di casa Sega. Per accedere al sound test di SHINOBI, premete start e su nello schermo dei titoli. Se poi volete saltare direttamente al livello 6 di PENGO, con tanto di 7 vite bonus, pigiate su,1,2 e start all'inizio del gioco. In PSYCHO WORLD, invece, premete su, destra,1,2, e start nello schermo dei titoli per decidere da quale livello partire.

- FINAL FIGHT (Super Famicom)

Corghi Roberto ci invia un espresso pieno di suggerimenti e trucchetti vari. Per motivi di spazio sono costretto a tagliare e a pubblicare solo quello che è, in pratica, l'unico trucco per SF giuntoci questo mese (datevi una mossa!). Entrati nel ring con il calcio volante, togliete le spade e rimanete fermi schiacciando il tasto d'attacco del pugno senza mai fermarsi. Lui può correre quanto vuole ma non riuscirà a passare (sì, d'accordo, ma "Lui CHI?" NdP)

GAME BOY BUSTERS

- CASTLEVANIA III

Leone Fenzi ci offre alcune password per questo gioco del boy. Mi raccomando, fatene buon uso!
CCCC sound test, CCCV Crystal e Plant Castle distrutti, LCCP Crystal Castle distrutto, LPCP Crystal, Cloud e Rock Castle distrutti, CPCV 4 Castle distrutti, prima sezione Drac's Castle, CLPP seconda sezione Drac's Castle e, dulcis in fundo, PCPC Dracula! Ma ricordatevi la seguente legenda: C=cuore, P=pallina, V=vuoto, L=candela.

- BURAI FIGHTER DELUXE

Ecco tutti i codici

EAGLE	ALBATROS	ACE	ULTIMATE
3-CPFG	2-HGNC	2-GBHL	1-GDCB
4-JJCM	4-DGBF	3-MHCB	2-LMCJ
5-DKLF	5-JGJH	4-CPMN	3-CCHL
5-KDPG	4-HFKO	5-BNGN	

MEGA DRIVE BUSTERS

- SUPER HANG ON

Vaja Saxida, dopo qualche cicchetto per gli errori di impaginazione del Nr3 ed il suo commento ufficiale su Fantasia (che non mi sembra il caso di riportare, ma ha a che fare con movimenti peristalgici consoni alla digestione... NdP), ci invia qualche trucco per il 16bit della Sega. In questo gioco corsaiolo, ad esempio, basterà premere A e poi Start nel title screen per far apparire un option screen...

- JAMES "BUSTER" KNOCKOUT BOXING

Giocando in due, basterà pigiare start contemporaneamente sui due pad ed apparirà il sound test.

- POPULOUS

Qualche codice non fa mai male... Il numero prima del codice sta ad indicare il mondo selezionato.
100: CALEOLD
200: EDAMPMET (o EOAMPMET, scrivi meglio!)
300: BILQAZOUT
400: BADMEILL
494: WEAUUSPERT

- RAMBO III

Nel IV stage cercate di pugnalare il maggior numero di cattivacci possibile! Molti di essi, infatti, morendo vi lasceranno vite bonus. Se a questo punto riuscite ad arrivare nel livello 6.5, abbattete prima l'elicottero Hind e questo, precipitando, vi farà il grande piacere di sfasciarsi proprio sul carro armato T62-A! Un geniale stratagemma di Nonsicapiscemicailcognome Rinaldo (Perugia).

- DONALD DUCK

Non vi và di essere schiacciati dal soffitto della piramide egiziana, ma non potete far nulla perché non siete in grado di codificare la mappa che vi ha dato Pippo alla piramide azteca?
Questo è il problema che affligge diversi possessori di un MD giapponese che hanno acquistato Donald Duck, visto che i "fumetti" dei personaggi sono in lingua originale; ma ancora una volta sono qui per risolvere il problema col giapponese (ndGabry!).
Qui vicino c'è fotografata la mappa sulla versione inglese del MD: il gioco è fatto!
Per poter attuare la combinazione richiesta dovete posizionarvi sulle pietre e sparare e saltare contemporaneamente.
Lo scettro che prenderete servirà al Polo Sud per prendere la chiave che...

NES BUSTERS

-IRON SWORD
Cambiare la quinta lettera del codice in "N" per cominciare con almeno tre vite.

-PROBOTECTOR
Per iniziare con ben 30 (trenta!) vite premete su, su, giù, sinistra, destra, B, A, start.

-SOLAR JETMAN
Per passare dal mondo 3 ad uno successivo basta scendere verso il basso fino a trovare un cerchio di astronavi. Piazzandosi al centro di esse si può passare ai mondi 5, 6, o 7. Ringraziate dunque Daniele Rosa per il prezioso suggerimento e passiamo ai trucchi spediti da Roberto Chiavacci e Alessio Polvani. Ottavo pianeta: dall'astronave salite in alto il più possibile, quindi dirigetevi verso destra, perché troverete un warp per il pianeta 13.

-TETRIS
Sempre il dinamico duo Chiavacci/Polvani ci spedisce questo trucchetto interessante: appena cade a terra un mattone, pigiate select e, come per incanto, finirete lo schema o otterrete 10000 punti per ogni mattone, a seconda che giochiate nei modi A o B. E adesso un messaggio personale: la vostra idea di premiare i trucchi migliori non sarebbe neppure tanto malvagia, ma dovete comprendere che non esiste un metodo per paragonare i trucchi: sono tutti utili, e non possiamo certo premiare tutti!

-THE BATTLE OF OLYMPUS
Mario Bartolini di Montecatini Terme ci avvisa che con queste password è possibile ottenere tutti gli oggetti, le armi, ed iniziare dal mondo del Tartarus (Tsk Tsk, inutile, perché io uso Defendus, il dentifricius contro il Tartarus... Naaaa, che brutta! NdP):

9 5 I 1 F R   P 1 B I W u A
O C h w 2 7   A R a Y 3 X 1

-ZELDA II
Ci sono arrivati una caterva di suggerimenti per questo gioco, così ne ho tirato fuori uno che mi ispirava particolarmente e ve lo riporto paro paro da come ci è stato spedito. Igor Zanasi ringrazierà l'ignoto lettore (ha scritto il suo nome solo sulla busta, e chissà dov'è finita!) Per questa "request answer"

"Per trovare la chiave magica bisogna innanzitutto avere il settimo contenitore di magia. Esso si trova a nord ovest del quarto palazzo. Poi dirigetevi nella seconda caverna a nord del sesto palazzo e arriverete ad una piccola parte della mappa (che, come ci segnalano, è indispensabile per proseguire il gioco NdP). Abbattete gli alberi e troverete Kausto Town abitata. Parlando con una vecchia che vive in quel villaggio vi farà entrare nella casa dove troverete l'ottavo contenitore. Andate ad Est ed entrate nella casa con la porta aperta. Dentro posizionatevi sul camino e premete SU. Un vecchio che vive lì dentro vi insegnerà la settima magia. Apparirà una costruzione nella quale si trova la chiave magica che, una volta presa, aprirà tutte le porte che vi troverete davanti anche se non avete le chiavi normali. Ora è meglio andare dal vecchio di Kausto Town deserta (ovest del sesto palazzo) che vi istruirà sull'ultima magia."

MASTER SYSTEM BUSTERS

- THUNDER BLADE
Giorgio Giurdanella ci ha inviato alcuni tips per un gioco di corse del MS senza specificarne il titolo: per superare il circuito 1 (Brasile) giocando in due, bisogna scegliere transmission automatic, wing type 1, engine Firenza V12, tires super soft. A voi indovinare di che gioco si tratta. Invece in Thunderblade per passare facilmente il II round stage, occorre mettersi il più a destra in basso possibile per evitare i colpi (se i carri avanzano a sinistra), altrimenti viceversa. Quando invece i carri sono sia a destra sia a sinistra bisogna volare il più in basso possibile e colpire con proiettili da elicottero i carri che avanzano. Complimenti dunque al nostro lettore di Galliate che, nonostante la giovane età (ha undici anni) non solo ha scritto a macchina senza commettere errori, ma pure dimostrando una certa padronanza della lingua! Andate a leggervi la posta ed imparate, peccatori!!

- SECRET COMMAND
Roberto De Chiara da Roma ci informa che, se vi trovate al V quadro a corto di munizioni per le frecce-bomba, sacrificate quelle poche che vi rimangono contro le automobili parcheggiate: ne salteranno fuori di nuove.

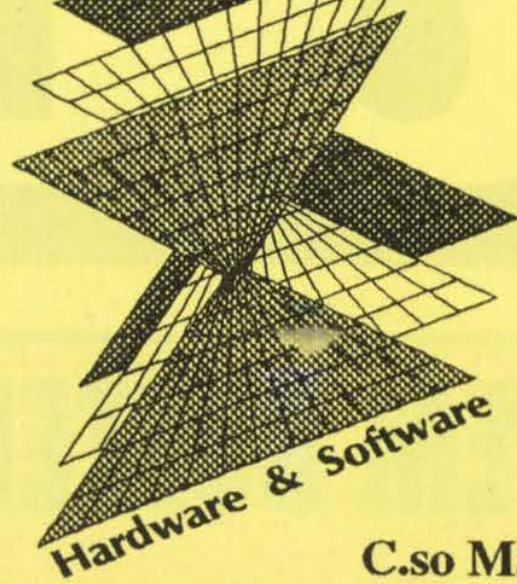
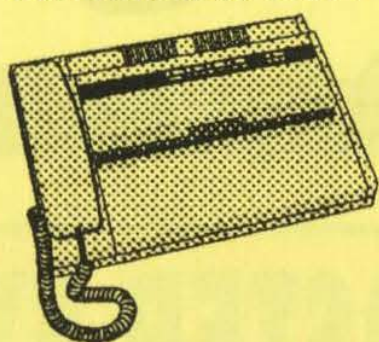
- SPELLCASTER
Quando siete arrivati alle capanne dove si trova il pozzo, e non riuscite ad entrarci perché precipitate, ciò è dovuto solo al fatto che non usate la magia del volare.

Una volta entrati mettete la pausa e scegliete lo Spell "MAKIRI" e dopo utilizzatelo, dovreste volare.
Idem per uscire: saltate sull'orlo a sinistra del pozzo, naturalmente volando, dopo che l'effetto della magia è terminato saltate fuori!

Per risolvere l'enigma della mano meccanica all'interno della nave spaziale, dovete tornare indietro, all'inizio dello stage dove si trova la schermata grafica della donna con l'armatura dorata e andare al monte di vulcano e lì sconfiggere l'androide!
Bye,bye. (Dal Gabriele di redazione. NdAlex)

MEGA COMMENTONE

E per questo numero lo spazio dedicato ai trucchi è terminato. Come penso possiate immaginare e comprendere, ho dato maggior spazio ai trucchi brevi e veloci, e mi è davvero dispiaciuto dover ignorare così vergognosamente le vostre risposte alle richieste d'aiuto... Troverete comunque maggiori delucidazioni nello spazio delle request, comunque invito tutti coloro che conoscono le soluzioni di più giochi a comunicarci il loro indirizzo, dimodoché chi abbia bisogno d'aiuto possa procurarselo più in fretta. Una nota di biasimo, infine, a tutti i possessori del Lynx: datevi una mossa, accidenti, che qui c'è spazio anche per voi!

Paolone

SEGA MEGADRIVE

Lit. 52.000

Super Shinobi
Batman
Shiiten-Myooh
Insectro
Sword of Sodhan
Yochi
Wrestle Wars
Verytex
Heavy Unit
Arrow Flash
Shadow Dancer
Thunder Force III
Phelios
Final Blow
Ghostbusters
Ringside Angel
Atomic Robokid
Granada
Tetris
Insector X
Soccer

Lit. 62.000

Alien Storm
King of the Beast
Bare Knuckle
Aleste-Musha
Batman
Battle Squadron
Bimini Run
BloockOut
Budokan
Columns
Dick Tracy
DJ Boy
Dynamite Duke
Elemental Master
Eswat : cyber police
F-Z Axis
Fatal Labyrinth
Final Zone
Fire Shark
Flicky
Forgotten Worlds
Ghostbusters II
Gynoug (Wings of War)
Hell Fire
James Pond : Underwater Agent
Last Battle
Magic Prince
Manono-h (Yochi)
Michael Jackson (Moonwalker)
Mickey Mouse
Phelios
Rambo III
Saint Sword
Shove it
Sonic the HedgeHog
Space Harrier II

Lit. 72.000

Darius
Saint Knight
Sonic the HedgeHog
Binimi Run
Manono-h
Midnight Resistance
Valius-III
Magic Princes
Aleste
Tora Tora Tora
Dino Land
Air Busters
Alien Storm
Arcus Odyessy
Alteread Beast
Curse
Hard Driving
Ishido
Klax
Lakers Vs. Celtics NBA
Mega Panel
Strider
Techno Cop
Tiger
Trampoline Terror
Ultimate Qix
Zoom

Lit. 92.000

Darius II
Gaiares
Zero Wing
Raiden Trad
Marael Land
Vapor Trail
Arcus Odyessy
Midnight Resistance
Space Harrier II
Thunder Fox
Valis III

Lit. 112.000

Arous Odissey
Aduonced
Shining & Daarkness
Majong Detective
Super Strategy
China Town
Image Fight
Advanced Daisenkyu
Master of Monsters
Mickey Mouse II
91' Super League
Crack Down
Decap Attack
Devil Crash
Fantasia : Mickey Mouse
Herzog Zwei
Kings Bounty
Legand of Kabuki
Onslaught
Shining in the Darkness
Spider Man
Street Smart
Streets of Rage
The Faery Tale Adv.ture
Turrican
Wardner

2 giochi in uno !!!

Lit. 90.000

Magic Prince+Wonder Boy III
Super Cyclone+Fire Shark
Heavy Unit+Gynoug
Dynamite Duke+Aero Blasters
Verytex+Battle Squadron
Ka.Ge.Ki+Soccer
Moonwalker+Wanda
Bonanaza Bros+Firemustang
Peacock+Tiger Polot
Darius II+Gaiares
Midnight Resistance+Strider
Hyiryu
Daimakaimura+Super Volley Ball
Ka.Ge.Ki+Rambo III

3 giochi in uno !!!

Lit. 110.000

Tiger+Rambo III+Columns
Ka.Ge.Ki.+Tiger
Heli+Daikaimura
Tiger
Heil+Columns+S.Volleyball

4 giochi in uno !!!

Lit. 130.000

Tetris+Klax+Zoom+Megapanel
Final Blow+Ghostbusters+CyberPolice + Shiten-Myooh
Moonwalker+Batman+Thunder For-ce III+Tora Tora Tora
Aleste+Dangerous Seed +WonderBoy III+Heavy Unit
Mickey Mouse+Dynamite Duke +Shadow Dancer+Magic Princess
Golden Axe+King of Beast+After Burner II+Air Driver
Raimbow Island+Monaco GP +Basketball+Aero Blaster
Gynoug+Battle Squadron+Ring Side Angel+Elemental Master
Dick Tracy+Yochi+Verytex +Super Air Wolf
Tetris+Peacock III+Alex Kid+Columus
Sonic+Alienstorm+Saint Sword +Wrestle Wars
Bare Knuckle+Fire Mustang +Street Smart+Aero Blaster

5 giochi in uno !!!

Lit. 140.000

Tatsujin+Forgotten World +Hellfire +Peacock III+Columus

SEGA GAME GEAR

Wonderboy
Shin Kin To
Kinetic Connection
Woody Pop
Psychic World
Magical Taru-out
Pengo
Card Puzzle
Mappy
Skweek
Mickey Mouse
Eternal Legend
World Baseball
Devilish
Hartle Golby
Zan Gear
Waygon Legend
Ryukyu
Wagan Land
Super Golf
Wonder Boy
Monaco GP
Out Run

SUPER FAMICOM

Aerea 88	**129.000**
Actraizers	**117.000**
Final Fight	**140.000**
F-zero	**120.000**
Goemon	**129.000**
Super Mario World	**140.000**
Super Tennis	**140.000**
Pilot Wings	**139.000**
Big Run	**115.000**
Darius Twin	**133.000**
Augusta Golf	**152.000**
Gundam '91	**144.000**
Hole in one	**129.000**
Jerry Boy	**150.000**
Pro Soccer	**144.000**
Super Baseball	**145.000**
Super Ghouls&Ghost	**162.000**

SEGA MEGADRIVE Italiano	Lit. 375.000	***SEGA GAME GEAR***	Lit. 290.000
SEGA MEGADRIVE giapponese	Lit. 295.000	***COMMODORE CDTV***	Lit. 1.150.000
SEGA MEGADRIVE compatibile	Lit. 225.000	***AMIGA 2000***	Lit. 1.340.000
GAME ADAPTER	Lit. 29.000	***DISK BOX*** (10dischi per MegaDisk)	Lit. (telefonare)
NINTENDO SUPER FAMICOM	Lit. 499.000	***AMIGA 500 plus v2.0***	Lit. 790.000

Tutti i prezzi sono IVA COMPRESA !!! Spedizioni in tutta Italia con Corriere Espresso o Posta, isole comprese.

CONSOLIAMOCI

Vedo che questo mese siete stati proprio bravi, infatti tutte le lettere pervenute in redazione erano già indirizzate per le varie rubriche. Ricordo comunque ai nuovi lettori di specificare SEMPRE la rubrica a cui è destinata la missiva, in questo modo ci renderete il lavoro più semplice. In questo caso: CONSOLEMANIA - c/o Xenia Edizioni - RUBRICA CONSOLIAMOCI - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Per gli annunci è preferibile allegare una fotocopia di un documento onde evitare stupidi scherzi. Alla prossima... Dave.

Vendo/scambio le seguenti cartucce per il **Super Famicom**: Super Ghouls'n Ghosts, Castlevania, Pilotwing, Darius Twin, Super Mario 4, Actraiser, Super EDF. Tel 0341/496256 Livio - 0341/286075 Carlo.

Cerco qualcuno che mi regali un **Mega-CD** e relativi giochi. Telefonare allo 02/66804505 e chiedere di Dave.

Vendo cartuccia **Klax per Atari Lynx** mai usata a lire 39 mila. Telefonare tutti i giorni dalle 20:00 alle 22:00 allo 059/310980 e chiedere di Marco

Vendo per **Master System** i seguenti titoli: Rastan, California Games, After Burner, World Soccer, tutte quasi nuove e a prezzo modico. Rivolgersi a Bacchio Carlo - Via Grilla 3 - 15100 Spinetta Morengo (AL) - tel 0131/619688 dalle 17:00 in poi.

Vendo varie cartucce per **Super Famicom**, tra cui Super EDF, Castlevania IV, Super Battle Dodgeball, Pro Soccer, JerryBoy e Sim City. Iosa Christian - tel 02/323123 ore pasti.

Cerco qualcuno che mi regali un **Mega-CD** e relativi giochi. Telefonare allo 02/66804505 e chiedere di Dave.

Vendo **Atari Lynx** completo di tutto e con 5 giochi a lire 250 mila, oppure sarei interessato allo scambio del tutto con tre giochi per il Super Famicom o con il Game Gear più relativi giochi. Chiedere di Riccardo allo 010/6140503.

Scambio per **NES** i seguenti titoli: Maga Man, Track and Field 2, Double Dragon 2, Kung Fu in buone condizioni. Sono inoltre interessato a scambiarli con Batman, Duck Tales, Wrath of the Black Manta e Green Beret anch'essi in buone condizioni. Marco Boscolo - via Capanificio 8 - 31041 Cornuda Treviso.

Maria cerca Aldo disperatamente. Ti prego, io ti amo, torna subito da me! Con amore, tua Maria. Sono anche disposta a scambiarlo con qualche cartuccia per il **Mega Drive**.

Vendo le seguenti cartucce per **Master System** a lire 40 mila ciascuna: California Games, Captain Silver, Secret Command, Great Baseball, Fantasy Zone, Black Belt. Manuele Alessio Calderon - Via Delle Calandre 47 - 50041 Calenzano (FI) - Tel 055/8826397.

Scambio per **Mega Drive** Rambo 3 e E-Swat assieme o separatamente con altre due cartucce. Scrivete a Mariotti Samuele - Via Pistoia 30 - 47023 Cesena (FO).

Sono interessato allo scambio di cartucce per **Master System e Mega Drive** solo con abitanti della mia zona. Chiedere di Salvatore allo 566596, Trapani.

Offro le seguenti cartucce per **Master System**: Super Tennis e Italia 90 in cambio di Double Dragon e Altered Beast. Guaitoli Davide - Via Matteotti 37 - 41019 Soliera (MO) - Tel 059/567073.

Cedo, causa doppio regalo, **nonna seminuova** ancora con gli imballi originali e garanzia di sei mesi. Il tutto perfettamente funzionante. Chiedere dello zio Gino allo 030/15151515.

POSTA CONSOLE

BOVAS' HARD CAFE' OVVERO: LA POSTA DI CONSOLE MANIA

Eccoci arrivati all'appuntamento consueto con la posta di Consolemania, ma questa volta la palla è passata a quei due matti dei Bova Byte. Non voletemene, ma l'impegno della posta è notevolissimo, e siccome pare che Paolo e Dave si divertano come matti a dare le risposte alle vostre domande, non vorrei certo togliere a loro tanto divertimento. Con questo non pensiate che le lettere non passino sotto i miei occhi, tutt'altro! E quindi in questa rubrica ci sarà uno anche spazio dedicato alle lettere che sono state inviate direttamente alla mia attenzione. Ne ho in serbo diverse, ma ve le racconterò nel prossimo numero; per ora vi saluto perché, sapete, alle mie spalle ci sono i Bova Byte che stanno continuando a punzecchiarmi la schiena con i loro forconi infuocati. Va bene, ho capito, vi lascerò il posto immediatamente, ma lasciatemi almeno salutare i lettori... uffa! Vabbé, eccovi il posto... Mi sa che i diavoletti vivono qui in Redazione, non all'inferno! Alla prossima.

Stefano Gallarini

E che vor dì sta roba? Boh, e che ne so, ci stava bene e così il Paolone (il notorio uomo del Lynx) e io (Dave, che è più educato e si cita per secondo) abbiamo deciso di usarlo come titolo nella rubrica della posta. Sicuramente molti di voi si staranno scervellando per capire che diavolo ci fanno i due BovaByte nella posta, beh, risparmiatevi pure il cervello, oggi siamo buoni e rispondiamo per voi: c'è stato un piccolo cambiamento nella gestione della suddetta rubrica ed ora ce ne occuperemo SEMPRE noi (diciamo che abbiamo tempestato la casa di Stefano di telefonate minatorie e alla fine ne abbiamo preso possesso) (non di Stefano, ma della posta!).

Noterete sicuramente che qua e là è stata apportata qualche modifica, beh, noi ci auguriamo che tutto risulti di vostro gradimento.
Ma bando alle ciance ed entriamo nel vivo di questo primo appuntamento col "Bovas' Hard Café".

CHI E' SENZA PECCATO SCAGLI LA PRIMA PIETRA...

"Cara ma non troppo redazione di Console Mania, sono un ragazzino di 12 anni e avrei questo problema, frequento la terza elementare ed il mio papà non vuole che io giochi con il computer: che cosa devo fare?"
Questo è solo un esempio di come ogni mese in circa 200 famiglie italiane (e tu come fai a sapere che sono 200? Le hai forse contate? NdD) vengano scritte idiozie, di cui la rivista Console Mania non può essere responsabile (grazie, NdD).
Per intenderci ve lo spiego in italiano (eh, mi sa che è proprio il caso! NdD): Svegliaa! E' l'alba, aprite le palpebre, schiudete i vostri occhiucci, cercate di mettere a fuoco la realtà, e se non riuscite proprio a tenervi in piedi picchiate la testa contro la parete di un muro, possibilmente a "buccia d'arancia".
Ragazzi, ma possibile che non vi rendiate conto che la posta è paragonabile ad un cimitero senza morti (non ho capito l'allusione, NdD)(neppure io, spiegati meglio! NdP)?
Con questo non voglio che tutti i lettori pensino ad una mia semplice contestazione, i fatti sono fatti.
Lo so benissimo che questa è una rivista molto giovane, e allora? Perché bisogna proseguire con una successione di scusanti? Guardate quel

POSTA CONSOLE

Dott. Julquà o Jullà, quello sì che è un idolo da seguire! (Fino all'angolo di Via Rattini, Piazzale Gambacorta, non oltre perché altrimenti si riceve una multa salata) (?! NdD)
Io sono stufo di dover star qui senza far niente, con le mani in mano, con i piedi in mano (che tanfo!) e qualcos'altro in mano (che mani grandi che hai! NdAlex)(hai mai pensato di fare del Cabaret? NdD)!
Ora devo andare da quel Jullà a fargli un discorsetto serio tra uomo e dottore! (Spero che non mi operi tra il 20 ed il 21 perché sono invitato da mia zia a pranzo!)
Certo, assieme a lui formeremo l'ANMA (Associazione Nata e Mai Associata) e ci divertiremo un sacco. Ah, un' altra cosa, chiunque voglia scambiare le sue vedute filosofiche con me può farlo mediante la rubrica della posta (non ci contare troppo, io e Paolo abbiamo rimesso in funzione l'inceneritore per le lettere sovversive! NdD)
Salutazzi da Gighen! (Che sarebbe poi l'amico di Lupin e di Jullà)

P.S. Dimenticavo che chiunque voglia unirsi all'ANMA può farlo semplicemente cercando i negozi di macelleria che espongono questa insegna: ANMA: Vietata riproduzione a coloro che rendono la posta monotona ed inanimata. Legge 44/3 della Costituzione Albanese immigrata nel Marzo del 1991 illegalmente.

Come inizio non c'e male, vero? Questo è il primo mese che io e il Paolone ci occupiamo della posta e devo dire che sono già rimasto sconcertato: questo è il classico esempio di come i videogiochi possano portare sulla strada della perdizione. Ma dico io, caro Gighen, quando hai scritto la lettera eri forse in stato di ebbrezza? Come mai non concludi la critica da te mossa e cominci a sparare cavolate da metà lettera in poi? Devo considerare la tua missiva polemica o solamente scema? Uno non può scagliare la prima pietra e poi darsela a gambe levate, voi che ne dite ragazzi? Ora c'è una cosa sola da fare: forza, prendete tutti carta e calamaio e vate vedere a quel pazzo di Gighen che si sta sbagliando!

DOMANDE DOMANDE, ANCORA DOMANDE...

Cari amici di Console Mania, sono molto fiero del vostro giornale (grazie, NdD), dal momento che mai, prima d'ora, esisteva in Italia una rivista interamente dedicata al magico mondo delle console. Ho qui fra le mani (sei amico di quello di prima? NdAlex) il numero 3 della vostra rivista e vi volevo ringraziare per aver pubblicato la soluzione di Sonic, dal momento che comprerò un Mega Drive con il sopracitato gioco. Ho tralasciato di proposito le presentazioni perché io ho solo 10 anni e mi stanco molto a scrivere cose lunghe (bella gioventù eh? E pensare che la mamma mi faceva sempre scrivere 100 volte "i bravi bambini non dicono mai le parolacce!" inginocchiato sui ceci! NdD).
Vi pongo comunque alcune domande:
1) Moonwalker è un giochino lento e monotono oppure è bello?
2) Sono vere le critiche su Sonic? A me sembra di no dalle foto che sono comparse su qualche numero fa.
3) Il sonoro di Sonic è monotono o eccitante?
4) Super Thunder Blade è un bel gioco?
Le domande sono finite, ora l'unica cosa che resta da fare è domandarvi di pubblicare la mia lettera!

Francesco Agostini

Non posso non ringraziarti per i complimenti fatti alla rivista, che come puoi vedere, sta diventando sempre più bella anche grazie ai vostri indispensabili suggerimenti. Quindi SCRIVETE, SCRIVETE E ANCORA SCRIVETE! Per quanto concerne le tue domande eccoti le risposte:
1) Dipende dai punti di vista. Ovviamente un gioco come Moonwalker è destinato soprattutto ai fan di Michael Jackson, io, tanto per fare un esempio lo DETESTO, e quindi non sono ben disposto verso un gioco che ha lui come protagonista. Oggettivamente comunque, ti dirò che MW è un gioco abbastanza divertente e giocabile, con allegre colonne sonore che si ispirano alle canzoni originali dell'uomo più plastificato del mondo.
2) Quali critiche? Chi si è permesso di muovere delle critiche a Sonic, il porcospino più veloce del West?
3) Che ne diresti di leggerti la valutazione nel primo numero? Non ce l'hai? Beh, mi sembra proprio il caso di comprare l'arretrato! Ovviamente sto solo scherzando, il sonoro è bello come il resto del gioco!
4) Non è nulla di eccezionale. Come vedi questa volta ti ho accontentato, aspetto comunque che tu mi mandi i soldi per ricompensarmi della mia GRANDE bontà.

STORIA VIDEOLUDICA IN PILLOLE (prima puntata)

Cari Amici Consolemaniaci
Non so come iniziare questa lettera che, per me, è un riassunto di anni della mia non più breve storia di videogiocatore. Tanto vale spiegare tutto dall'inizio: sono pigro. "E che ce frega?" Direte voi giustamente (No, ci importa: lo studio psicoanalitico dei casi umani ci ha sempre interessati NdP). Ma il fatto è che a causa della mia pigrizia è da diversi anni che comincio (e penso) lettere su lettere rivolte a voi, che non ho mai completato e non ho mai spedito. I motivi o i pretesti erano tanti, per dire la mia su un argomento qualsiasi anche, ma appena prendevo carta e penna per chiedervi informazioni su un gioco e cercavo un posto della casa tranquillo, ecco che il mio occhio si posava sul telefono ed io cadevo sul tappeto senza riuscire a trovare le forze né per scrivere, né per telefonare. Voi ribatterete "Bell'Asino! Ma non capisci che è solo perché hai paura di fare brutta figura che ti ripari dietro la scusa della pigrizia?". Può darsi, ma allora perché quella lettera di "anta" ed "anta" anni fa, meritò addirittura una citazione nella posta del grande MBF (sul quale tornerò più tardi) (Inutile, sono sicuro che buona parte dei lettori di CM non conosca le eterne vicende che hanno fatto la storia di Zzap! E TGM, e poi l'abbandono di MBF e degli altri redattori sono scelte personali sulle quali non mi sembra il caso di fare commenti. Ok? NdP). Già, perché? Semplicemente perché quella volta avevo trovato un motivo valido per scrivere a Zzap! Ed ora ne ho trovato uno per scrivere a Console Mania. Tale motivo è che finalmente ho trovato anche io dei trucchi per quella simpaticissima console che è il Game Boy. (Seguono i codici di World Cup, ma sono stati pubblicati sul numero precedente... Peccato, però le strategie sono interessanti... NdP). Ed ora qualche ultima cosa prima di salutarvi:
1) dai risultati del sondaggio di TGM appariva chiaramente che il Boy è una console molto diffusa, è vero che nel secondo numero c'erano ben sei giochi recensiti per questa macchina, ma avete messo appena una foto ciascuno e neanche il globale. Non credete che un gioco come Batman meriti qualche riga e qualche foto in più? (Oltretutto la foto era la stessa che c'è sul retro della confezione, bella fatica avete fatto!).
2) Sono un grande appassio-

nato di football americano e vorrei sapere cos'è NFL FOOTBALL per Game Boy, vi prego, recensitelo al più presto!
3) Mi viene quasi da piangere (e non certo per invidia) quando incontro l'ultimo piratino (si dice piratucolo NdP) per Amiga con i suoi bravi 500 giochi, nato con il joystick in mano (non come noi che abbiamo dovuto guadagnarcelo sudando e nascondendolo per il timore delle ire dei genitori per le spese aggiuntive in videogiochi) che mi deride e mi disprezza quando viene a sapere che il mio gioco preferito è Monkey Island (finito da solo in meno di una settimana!), e che gioco spesso a TETRIS. Ci stiamo abituando ad avere tutto e subito, senza quel ragionamento e quella sofferenza che portano alla maturazione interiore, per raggiungere la quale anche i videogiochi mi hanno aiutato molto (e in questo senso grazie soprattutto a voi, amici di Zzap!, TGM e CM!) (Prego, ma non ti sembra di esagerare? NdP). Secondo me, quindi, i videogiochi miglioreranno esteriormente, ma interiormente no. Ed in fondo è per questo che molti sostengono che il C64 abbia un anima e l'Amiga no. Forse è solo per dire questo che vi ho scritto. Grazie, amici!

Stefano De Benedetti

PS: strano! Dopo tre ore di lettera, mi sento molto più felice che stanco

Direi di partire dal fondo. Sulla "magia" dei videogiochi sono stati scritti ormai fiumi di carta, sulla nostalgia oceani. Peccato solo che il progresso vada avanti, le riviste cambino, i redattori pure. Ma una cosa, a quanto vedo, resta invariata: la polemica, e sono sicuro che questa lettera farà un gran polverone... Per quanto riguarda il resto, mi pare che le proporzioni numeriche delle recensioni fra le varie console sia ben distribuito. Lo schermo del Boy, tra l'altro, è parecchio difficile da riprodurre in fotografia.

MICROPOSTA

Matteo Valmori ci chiede l'indirizzo di un negozio specializzato, a Forlì, dove potersi procurare Street of Rage per Megadrive, e se è possibile abbonarsi a CM. Purtroppo noi non siamo le Pagine Gialle e, per tanto, non abbiamo certo a disposizione gli indirizzi di tutti i negozi d'Italia. La stessa cosa vale per cataloghi vari se non addirittura per i giochi medesimi. NOI NON VENDIAMO/ NOLEGGIAMO/REGALIAMO nulla di tutto ciò. Chiaro? Fabio Pintonato di Sesto San Giovanni fa un sacco di complimenti a Stefano per la rivista e per la trasmissione, con un unico appunto "Perché recensite così pochi giochi per il Game Boy? Quando recensirete Fist Of The North Star?". Visto che alla prima domanda abbiamo già risposto, passiamo alla seconda. Il gioco da te menzionato non è stato mai recensito, proprio perché è talmente brutto che nessuno l'ha voluto recensire. Lo so, dispiace molto anche a noi. Alessandro Tirico ci spedisce una spassosissima recensione di Strider, confessandoci che il suo sogno è vedere il suo nome nel colophon... L'unico consiglio che possiamo darti è di migliorare ancor di più il tuo Italiano (scrivi più che puoi, qualsiasi cosa essa sia. Con me ha funzionato NdP) e di rivedere la punteggiatura. Poi prova a spedirci (anzi, spediscicele sempre) le tue recensioni, chissà...

L'ANGOLO DELLA PROF

Come avrete potuto notare, abbiamo corretto tutti i paurosi errori grammaticali che affollavano le vostre lettere. Errori che, tuttavia, non sono passati inosservati. Per tanto abbiamo deciso di istituire questo angolino in cui pubblicheremo quelli più madornali, sorvolando sul nome dell'autore. Vergogna! Non si maltrattano così le regole grammaticali!
"Vorrei sapere perché i tecnici della NES (?!), cosa spettano a produrre un coin op come Cadash", "Comunque sciendiamo dal mondo dei sogni e, approposito della soluzione...", "Manovalker è un bel gioco?". Ricordiamo inoltre che su qui e su qua l'accento non và. Pentitevi finché siete in tempo!

Pavide e Daolo, no, no, Dave e Paolone oppure Paolone e Dave (in arte i Bovas).

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433